3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

Tot.90 任天堂神游机即将在中国内地推出

游戏机实用技术

TV GAME半月刊
2003年第21期 11月A

最终幻想VII AC
史上最经典的RPG作品
续篇2004年登场决定！

Gamehalo
MGS3 食蛇者
Kunoichi 忍
MGS 孪蛇
鬼武者3
恶魔城Castlevania
荒野兵器Alter Code:F

攻略1
冰之书·炎之书
恶魔混血儿
真·女神转生

20页超白金报道！
东京游戏展

攻略2
全关卡仙酒点心地图公开
全三级武器入手方法详解
真·三国无双3 猛将传

PS2
鬼武者3
剑风传奇
GT赛车4
恶魔城Castlevania
生化危机 逃出生天
樱大战V EPISODE 0
荒野兵器Alter Code:F

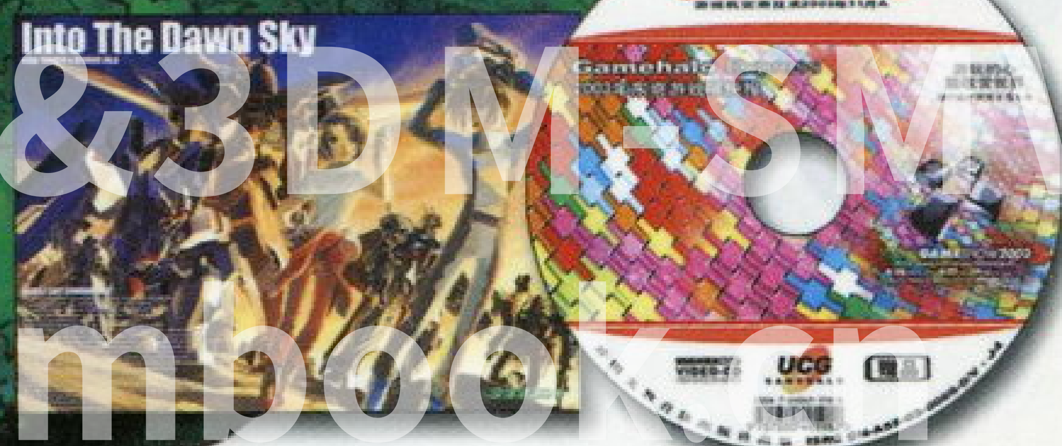
GBA
逆转裁判3
洛克人EXE4
SD高达G世纪 ADVANCE

NGC
MGS 孪蛇
口袋妖怪竞技场

Xbox
翡翠帝国
忍者龙剑传

ISSN 1008-0600


本期赠送
高达SEED完结纪念海报
Gamehalo精彩VCD



游戏机实用技术 TV GAME
总第 90 期 2003 年第 21 期
TV GAME 半月刊 2003 年 11 月 A 刊

CONTENTS



焦点

东京游戏展特别企划

游戏情报站

前线狙击

特快专递

游戏立方

攻略透解

研究中心

推荐

游戏索引 GAME INDEX

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方天海广告有限公司
联系电话：010-84090297 020-37588660
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2003 年 11 月 1 日
定价：人民币 9.80 元

任天堂神游机即将进入中国内地

任天堂与神游科技有限公司联合推出全新主机神游机！

早在2002年，任天堂就已经明确表示过将进入中国游戏市场，但此后任天堂很少再公布相关的信息，直到今年9月下旬，任天堂及中国神游科技有限公司才向各媒体宣布他们即将在中国游戏市场大展拳脚的具体计划，计划的实施也非常快——就在10月中旬及下旬！从正式公布到上市只有不到1个月的时间，节奏果然够快。但是除了他们之前所公布的一份新闻通稿之外，任天堂及神游科技有限公司并不愿透露太多更详细的信息，包括主机的具体性能及首批的游戏。那么我们这一次的报道主要分为两个部分，第一部分是神游科技有限公司所发出的新闻通稿，我们全文刊登这篇新闻稿，以让读者更详细地了解神游，以及神游所做的努力；第二部分是我刊特约撰稿人DARKBABY撰文所写的评论及分析文章，他将全面分析所得到的有关神游及神游机的信息，同时也涉及对中国游戏市场的见解。

以下由神游科技有限公司公共关系部供稿

iQue 神游正式启动——
中国电视游戏产业今天腾飞！

（中国、日本、美国9月24日讯）

电视游戏被誉为继文学、绘画、雕塑、建筑、音乐、舞蹈、戏剧及影视之后的"第九艺术"，是当代文明的杰出成果、更是现代化家庭娱乐的标志性产品，其在经济上的潜力也早已彰显无疑，据统计，全球电视游戏业年产值高达二百多亿美元，已超过同期电影业的产值，近年更以超过二位数的年增长率快速发展，在一些发达国家早已成为国民经济的重要组成部分，但遗憾的是，由于盗版、水货等原因，多年来中国电视游戏产业始终未能正常启动，国人也几乎无缘享受到这一属于全人类的文化财富。

如今这个局面有望被打破：2003年9月24日，中国的神游科技有限公司（iQue Ltd.）和世界游戏产业先驱任天堂公司有限公司（Nintendo Ltd.）同步发表联合公告，宣布将世界一流的电视游戏产业正式在中国启动，一系列以"iQue神游"命名的、具有国际最先进图形处理技术、可升级操作系统及上网功能的家庭三维电视游戏主机将于近日与中国的消费者见面，大量世界一流的中文游戏也将同步陆续上市；同时，神游的另一项战略计划也在有序进行之中，由中、美、日合作甚至中国独力开发的高性能电子游戏产品即将在不久的将来首度出现在国际主流游戏市场。

据悉，神游公司是由美国科学界和管理界的华裔杰出代表颜维群博士（Dr.Wei Yen）和日本任天堂有限公司于2002年以美日对等方式投资而成立的电子游戏及智能公司，双方投资包括资金、技术、专利和软件版权等各类资产、其投资力度类似任天堂在北美市场的规模。至此，中国将成为继美、日之后，全球第三个拥有电视游戏完整产业链的国家，神游的出现无疑带给处于徘徊期的中国软件业一个乘势而起的理想平台；同时，神游游戏将坚持"健（康益智）、全（年龄级）、精（品游戏）"的风格，并以此做为一家有社会责任感的行业领导企业——神游公司的长期经营准则，因而也得到有关部门的高度评价和大力支持。

电子游戏在中国

正如电影有动作片、武侠片、战争片等等类别，电子游戏也同样有益智游戏、运动游戏、特技游戏、战争游戏、武侠游戏、探险游戏、历史游戏、卡通游戏、第一人称射击游戏、科幻游戏、模拟游戏、角色扮演游戏、电影配套游戏、声乐游戏、网络模拟游戏、网络战争游戏、网络多人角色扮演游戏等不同种类。

电子游戏也是人类现代化生活的一个不可或缺的组成部分。统计数据表明，当一个家庭或一个地区的经济发展由小康生活迈进富裕生活时，正是电视游戏开始家庭化普及的时刻，在美国、日本及欧洲部分发达国家，电视游戏机的家庭拥有率已超过冰箱、洗衣机和空调，电视游戏普及状况也已成为衡量社会发展水平及家庭生活水准的一个重要指标。

对儿童和青少年而言，电子游戏还是一种在学校教育以外的自我启发、平衡发展的诱导工具，更是让他们缓解压力、并从中学习健康积极的人生观的一种重要方式。优秀健康的游戏可以使儿童养成独立思维、科学决策的良好习惯，可以使青少年在人文精神和科学创造力这二项传统教育最难触及之处获益良多，对于成年人，则可以让他们在紧张的现代社会生活中得到更多的平衡和宣泄，更可以使一个家庭，尤其是有孩子和老人的家庭消除代沟、体验现代文明下的美好家庭生活。



■这是在东京游戏展上公布的有关神游机的图片。

电视游戏集高科技软硬件技术、美术、影视、音乐、文学创作等于一身，行业进入门槛极高，全球具有电视游戏软、硬件系统化开发能力的国家迄今只有美、日二国；拥有世界最多人口的中国，因为盗版、水货、购买力等诸多因素，一直无法真正启动电视游戏这个庞大产业，形成的一个奇特现象是：一方面，国际最流行的健康益智类家庭游戏无法被国人享用，另一方面，大量在国外属于成人级的暴力甚至色情的游戏，在国内通过水货、盗版或者管理不善的网吧、游戏机房等途径，逃避着政府、学校和家长的管理监护，不断损害着广大未成年人身心健康。

近年，随着中国国民生活水准的提高，国家对知识产权的保护日益加强，国人对家庭电子游戏娱乐的巨大需求已悄然浮出水面——继上世纪80年代的电视机、90年代的影碟机普及之后，高科技的三维电视游戏机有望扮演起一个新世纪家庭娱乐中心的重要角色；同时，一个符合中国国家利益和民族文化习惯的电视游戏产业也将应运而生。

关于 iQue 神游

iQue神游是全球三维动画及数码电子先驱——美国华裔科学界及管理界杰出代表颜维群博士（Dr. Wei Yen）和全球电子游戏产业先驱——日本任天堂有限公司（Nintendo Ltd.）于2002年以美日对等方式投资而成立的电子游戏及智能公司，双方投资包括资金、技术、专利和软件版权等各类资产、其投资力度类似任天堂在北美市场的规模。

任天堂公司之所以是iQue神游的最佳合作伙伴，原因在于它在全球游戏业中，始终坚持反对暴力和色情，以开发优秀的"全年龄"（即不受年龄限制、适合家庭健康娱乐）的游戏为己任，在全球游戏市场庸俗和不良产品泛滥的今天，任天堂仍保持着弥足珍贵的社会责任和企业操守，由此也和iQue神游的企业理念、和中国人的民族道德观具有可贵的一致性。国际教育界的权威、高科技启发教育学专家、美国麻省理工学院的Seymour Papert教授根据多年的科学研究得出如下结论：从对儿童及青少年的启发教育而言，必须绝对重视

iQue 神游　Nintendo®

和利用好任天堂的游戏。

iQue 神游将以世界一流的技术、创意和先进的企业管理理念，配合本土文化的发展，开发提高现代家庭生活品质的优秀电子产品，并凭借自行开发的先进的软、硬件物流和电子商务系统，通过从开发、制作、生产到销售的一体化运营模式，充分发挥iQue神游的产品理念——国际化的产品品质、本地化的消费价格。

iQue神游在中国的总部——神游科技有限公司坐落于苏州工业园区，并以此为根，将业务辐射到大中国区，利用市场化的过程及回馈，为中国的动画益智软件业带起种子效应，并为神游在中国培育出一批世界一流的创作团队，使中国的动画应用技术和产品制作能屹立于国际顶尖行列，并最终将产品推广至全球各地。



■神游科技官方网站首页的画面，人们不难发现，这些人物形象都是来自N64代表作的。

iQue 神游的使命

游戏开发制作最大的困难在于：成功的游戏是技术能力、艺术创作能力及产品制作统筹管理能力的有效结合——三位一体、缺一不可。我们相信成功的事业取决于扎实的基础，相信稳步发展才能长期进步；电子游戏业是个广而深的庞大产业，既需要有基础人才的培养，更需要有国际先进技术和成功经验的引导，我们同时需要一个健康的市场机制，来保证产业的良性循环和长期发展，从而走出一条多元化的中国电子游戏发展之路。

iQue神游近期的主要目标是：为中国人提供最先进和健康的游戏产品，并由此推动电视游戏产业进入良性循环的发展之路，培养并造就中国本土化的游戏研发团队，使中国的游戏开发跻身全球化合作的一流队列。

iQue 神游中远期的主要目标将是：以中国为中心、将业务辐射全球游戏市场，并使中国在全球游戏的产业链中占据重要地位。

我们的游戏产品将坚持"健（康益智）、全（年龄级）、精（品游戏）"的风格，并以此做为一家有社会责任感的行业领导企业——iQue 神游公司的长期经营准则。

中国人自己的电视游戏产业终于开始起飞了，但产业发展的征途必定艰险和漫长，本文最后借用神游公司内部文件中的一段话作为我们对这个行业的美好祝愿——

"神游将以筚路蓝缕的勇气、百折不挠的决心、精益求精的态度，本着对神州中国的热爱，为多元化的游戏产业打造一片健康发展的天地。"

神游如此、中国的游戏人也将如此！

颜维群博士简介

颜维群博士是祖籍中国的美国科学界、管理界杰出人士。

在技术产业上，颜维群博士是——

●全球最广泛应用的 OpenGL 图像界面软件的共同发明人；

●全球第一台具有材质映射功能的商用台式机的研发人；

●图像处理带入三维动画技术的创始人；

●三维动画及图像技术引入电子游戏界的创始人；

●美国数字有线电视系统的共同创始人；

●国际互动式数字电视技术的共同发明人；

● 16 个微处理机对称分布式 UNIX 系统的发明人；

● VLIW 处理器及精细并行编译器的共同发明人；

……

在企业管理上，颜维群博士成功带领过4个全球性高科技公司，曾先后担任——

●美国硅谷图形公司（Silicon Graphics）资深副总裁，负责总公司五个产品部门及两个分公司，总管36亿美金年收入，在全世界三十多个国家的产品和市场经营。在8年内，将公司从一个年收入8000万美元的中小企业发展进入全球财富500强行列，成为世界最大的三维动画公司和第四大的服务器公司，并为公司成功并购全球微处理器业巨头 MIPS 公司；

●兼任美国麦普司技术公司（MIPS）董事和第一任总裁，在12个月内使其扭亏为盈，并带领公司发展出MIPS R4000，成功进入主流消费电子市场，促成MIPS微处理机晶片被广泛使用于思科、索尼、任天堂、飞利浦、惠普、夏普、东芝和NEC等公司的数字电子产品中，由此使MIPS成为当时世界第二大产量的微处理机晶片；

●美国那米欧公司（Navio Communications）董事及总裁，任职期间开创了互动式数字电视网络软件技术，并使其成为美欧各大有线数字电视公司的首选，后与甲骨文网络公司（Oracle NCI）合并，并改名为利波威技术公司（Liberate）而在美国成功上市，该公司目前为美国最大的互动电视网路技术公司；


■任天堂始终坚持开发健康游戏的作风令人尊敬，任天堂游戏能带给孩子们纯真的欢笑。

●美国亚提思（ArtX）公司董事长及总裁，设计并成功推出UMA产品，后与加拿大图像晶片ATI公司合并，以此一举扭转ATI技术劣势局面，使ATI成为全球最大图像晶片公司之一；

……

颜博士毕业于美国普度大学（Purdue University）电机工程系，科学成就跨越多个科技行业，并且一步一个脚印，在每个经历过的行业均留下了影响深远的成果，他不仅在国际电磁场、运筹学、操作系统、分布式数据库、网际网络、计算机体系结构、三维图像及动画、交互式数位电视、人工智能、网络游戏及软件安全等领域拥有大量发明专利和科学著作，同时也以务实沉稳的管理风格享誉美国的高科技管理界，颜博士在先后4家全球性公司的职业管理生涯中、勇于不断创新，给每个经历过的行业均留下了深远影响，成果至今泽被后人。

颜博士是神游集团（iQue）董事长和神游科技有限公司董事长，并兼任美国爱可尼公司科技公司（iKuni）、美国摩西斯技术公司（Monolithic System）董事及台湾宏基集团（Acer）董事。

文：特约撰稿人 DARKBABY

阳光灿烂的日子？

欲射一马却误得一獐——这大概是现今广大国内相关媒体从业人员的共同感受吧？！

当万众期待着索尼PS2进军中国大陆的号角吹响之时，世界著名的游戏老铺任天堂却后发而先至，以素来特立独行的方式突然正式发表其中国战略，来势虽不可谓不浩大，然而举足投手间却依然犹抱琵琶半遮面，反更令人百般困惑猜疑。考虑到目前某些国内媒体从业人员的诚信度，神游公司在其主打商品全面亮相前有所保留也在情理之中……

一、现象

2003年9月21日，国内各大游戏产业相关媒体陆续收到苏州神游科技有限公司（iQue）的新闻采访邀请函，声称该公司24日将在日本京都与任天堂株式会社共同举行中、日、美三地联合新闻发表会。

9月24日夜，各大媒体同时收到了一封来自神游公关部的名为“我们的使命”的新闻通报，除了连篇累牍令人热血沸腾的豪言誓词，大致获悉神游科技将于10月中旬发售一台名为“神游机”（英文名字：iQue player）的全新主机，该主机将充分活用NGC之前任天堂历代主机蓄积的庞大软件资产，为防止猖獗的盗版还采用了可擦写式半导体记忆卡的电子流通方式。硬件定价为人民币498元，软件的写入费用仅为每款48元。神游机的市场推广将首先在上海、广州和成都等大都市展开，初期的特许经销店为数百家，明年年初开始将会阶段性地扩大销售地区，面向全国销售。大约有10款左右经过专业汉化的包括不朽名作“《马里奥》系列”在内的首批游戏会投放市场。

9月24日，苏州神游科技有限公司（iQue）的官方主页www.ique.com正式启动。

9月25日，任天堂社长岩田聪在接受《FAMI通》和《Bloombreg》等新闻记者专访时表示，神游机是任天堂根据中国大陆地域广阔、人均收入相对较低、盗版泛滥等特点精心策划的商品，通过独特的电子流通方式可以一举解决库存和资金回笼的问题。如果神游机能够在中国大陆获得成功，任天堂将可能向其他国家扩展业务。岩田同时又指出任天堂并不排除GBA等主流硬件产品短时期内在中国大陆发售的可能性，但所有的一切都需要经过审慎的市场调查后才能做出决定。受这样的利好消息影响，任天堂的股票当日大幅上扬。



▲林克终于将正式进入千千万万中国孩子们的心中。

9月26日东京游戏展2003的首日，岩田聪应邀在会场做了名为《FC以来的二十年：游戏产业现状》的基调讲演，在演讲接近尾声时岩田详细介绍了任天堂中国战略和神游机的概况，主机的具体形状等大量细节被公开。渐露峥嵘的“神游机”计划立即成为近期日美等世界各大相关传媒争相报道的新闻热点。

二、本质

神游机发表后立即成为了国内所有大小游戏论坛的话题焦点，其风头之劲甚至盖过了同期举行的TGS2003，相当部分的网民似乎并没有因为海外大厂商首次将中国大陆正式置于其全球市场经营范畴内而欢呼雀跃，任天堂反因此背上了“倾销洋垃圾”的罪名而饱受挞伐。

正如一位理智的网友所说的那样，任何信息/文化商品在中国的最大竞争对手都是盗版，正版的性价比相对于盗版永远不可能有竞争力。任天堂NGC和GBA在中国市场的竞争对手根本不是诸如PS2、Xbox这些主机，而是甚嚣尘上的非法盗版，在现今赔钱卖主机或微利卖主机的高度工业竞争时代，厂商如果无法在软件销售上获得利润就意味着血本无归，这是任何一个理智的商人都不愿意做的事情。PS2中国大陆版发售计划陷入进退两难的窘境是圈内一直以来众所周知的秘密，所谓的政策壁垒实际早在今年初就已经冰销雪融，深圳富士康的PS2生产基地也随时可以出品对应大陆的型号，甚至索尼中国委托国内几家游戏公司汉化的PS2对应游戏也已经完成了20多款，实际上PS2/PSone进入中国大陆最棘手的问题还是厂商暂时无法找到合理的赢利方式。面对满布街衢的对应PS系列之非法复制产品，光靠索尼单方面的查抄只能是徒劳无功，大多数知情者更对国内有多少消费者愿意承受价格200元左右的正版产品持悲观态度。

神游机到底是不是洋垃圾？

答案当然是否定的！

神游科技是由任天堂和美国硅谷图形公司（Silicon Graphics）资深副总裁颜维群博士各出资3000万美元在开曼群岛注册成立的大型IT企业。颜维群这个名字对于中国玩家来说或许非常陌生，但在欧美IT界却绝对是赫赫有名的金字招牌，由他主导开发的MIPS系列高性能CPU为索尼、菲利浦、任天堂等知名大企业所广泛应用（索尼PS的R3000和任天堂N64的R4000A这两款CPU都属于MIPS系列，而未来即将发售的PSP携带主机的CPU仍然将采用R4000的改良型），颜博士领导的ARTX与ATI合并后，又成功扭转了ATI的技术劣势，使之在显卡业务的激烈竞争中得以与NVIDIA分庭抗礼……这样一位身兼4家大型企业董事且事业处于巅峰期的显赫人物当然不会仅仅为了些微蝇头小利而抛头露面的。任天堂角色品牌的真实价值又是多少呢？最近《日本工业新闻》刊登的一则新闻就很具有参考价值，日本派金宫大厂罗迪欧（ロデオ）出资将近1亿美元才取得了马里奥的限定时间的肖像使用权，这个案例足够证明任天堂角色品牌的含金量。对于任天堂这个年纯利润5亿美元以上的高收益企业，远远还没有到依靠抛售陈年旧货自甘堕落的境地。苏州神游科技的现有班底同样蔚为可观，其硬件部门的核心均来自台湾第三大半导体企业旺宏，旺宏是世界最大的MASK-ROM制造厂商，任天堂在台湾最大的OEM合作对象，其员工多为海外归来的高级IT技术人才。软件部门的骨干绝大部分来自国内最大的游戏开发公司上海UBI，翁颖明先生领军的团队曾经开发过许多在海外备受好评的名作。如果仅仅是为了倾销“洋垃圾”，苏州神游何须大费周折组建如此实力雄厚的开发团队？如果仅仅是为了毫无未来性的“蝇头小利”，又怎么可能吸引那么多前程锦绣的青年纷纷抛家离乡投身这个新成立的企业？无论从任何一个角度来判断，神游科技都足够用“强强联手”来形容。凭借过去颜维群博士协助任天堂开发两代主力硬件的实绩，我们同样有理由确信合作双方存在的共同默契（注：任天堂NGC的图形GPU Flipper系ATI出品，由颜维群主持开发）。

今年5月间，前社长山内溥在接受媒体访问时曾经透露任天堂将在年底实施一个充分活用过去软件资产的计划，神游机在中国大陆的发售显然是计划的



▲SFC，于1990年11月21日在日本首发。



▲N64，于1996年6月23日在日本首发。

重要一环。有关方面至今为止仍然对神游机的具体性能指标讳莫如深，从TGS2003公开的情报我们获悉这款大小和形状与NGC手柄非常相似的主机是一款全新设计的高集成度硬件，该主机可以运行N64/SFC的所有游戏（是否可以运行FC或者GB系列的游戏目前不明，理论上并不存在任何技术障碍），因此有人将之称为N64plus版并非毫无道理。神游机的胜负点乃是其独特的软件流通模式，这是任天堂在中国大陆进行市场调查后深思熟虑的明智决断。电子流通方式在防止盗版和降低运营风险等诸方面都有着得天独厚的优势，由于中国地域广阔，产品行销时运输和大面积铺货会造成运营成本提升，一旦产品滞销则更会大量积压流动资金，过去台湾联华发售A'CAN主机和四通公司代理世嘉DC就因为以上原因短时间内就造成了高达数百万元的亏损，最后代理商因不堪重负而被迫撤退。由于采用了电子流通方式，代理商只需要通过网络便能够随时更新配送软件，运输和库存的环节都将一举取消。神游机的软件载体初期暂定为容量64MB的NAND型闪存（通过电子信号的可重复擦写式记忆卡），消费者只需要向特许经营店支付48元就可以将游戏下载到闪存中，只要容量足够该闪存还可以容纳多款游戏。目前国外厂商防止盗版的手段主要分硬件和软件两种，神游机更采用了双重手段来防止盗版的可能性，该主机沿袭和改进了过去SFC/N64等任天堂主机的硬件加密技术，大大提升了进行非法复制的成本，NAND型闪存内核也采用了特制的加密IC晶圆，以目前国内的盗版技术想一举突破这双重防卫谈何容易。采用软件电子流通方式还是任天堂实现其低价销售目的并杜绝他人口实的惟一手段，如果成功的话这种模式很可能被任天堂继续推广到其他低收入国家。另外根据任天堂社长岩田聪在TGS2003演讲时透露的重要信息，神游机对应上网功能，未来还可以进行硬件升级。

神游机的发售仅仅是任天堂中国大陆战略的一个起点，笔者采访神游公司市场部时获得如此的信息："任天堂并不像其他厂商那样急着从中国市场赚钱，我们的眼光非常长远，孕育一个成熟的市场需要付出相当大的代价，这就是目前神游（任天堂）所肩负的使命……"抛开冠冕堂皇的外交辞令，我们不难从当前TV游戏产业的争衡现状解读到任天堂选择这个时间进军中国的深层原因。随着微软的横空出世，多年来任天堂与索尼两强对峙的平衡格局被彻底打破，任天堂在欧美等世界主流市场接连遭遇了重大挫折，尤其是一度曾占据企业利润70%以上的传统领地北美市场，在索尼和微软的双重夹击下任天堂的版图日蹙，目前NGC仅割据了约22%的市场份额，软件销售冠军的宝座也拱手让给了EA。欧洲地区的市场更是处于索尼PS2一家独大的格局。即使在日本本土任天堂的市场支配力也日见削弱，软件销售不振使得绝大多数的第三方厂商都对NGC敬而远之。面对如此局面，任天堂只有重新布局其全球战略，中国大陆这块世界上最后最大的未开拓地便因时乘势地被纳入了任天堂的开拓规划中。无论出发点怎样，任天堂确确实实地比其他竞争对手先行了一步，其步伐也更为稳健扎实，例如索尼中国目前把所有PS2软件的汉化工作都发包给一些国内的小型私营游戏公司，而神游机现阶段的游戏汉化完全都由来自上海UBI等大企业的高素质专业人员亲自操刀，而且还有若干款对应中国大陆的原创游戏加紧开发中。

所谓洋垃圾一说对中国人来讲早已经不是什么新鲜词了。一些人出于某种奇特的情结，总是希望他国人将自身置于同等乃至更高的位置，完全不根据市场的客观发展规律考量。早在上世纪90年代初德国大众在中国引进桑塔纳车型时，就有部分"有识之士"抱怨大众把70年代的淘汰车型拿到中国来招摇撞骗。事实证明，正是当年桑塔纳、夏利这些适合中国国情的产品成功孕育了市场，才有如今宝马、奥迪等顶级品牌与世界同步发售的大繁荣局面。如果厂商愿意脚踏实地地下苦功去努力运作，神游机未来创造类似桑塔纳轿车那样具有中国特色的商业神话并非完全没有可能……

三、阳光灿烂的日子？

世事如棋，尽在纵横睥睨间！

10月2日，索尼中国的董事长正田鸿理正式对外宣布PS2/PSone这两款游戏主机将确定于今年内在中国大陆发售，其主机将由座落于广东省深圳市的富士康工厂负责生产，软件的汉化工作则完全委托国内数家软件公司。

索尼和任天堂这两大硬件厂商新的一轮博弈，使得我国荒芜沉寂多年的游戏产业出现前所未有的发展契机。为了在未来的角逐中立于不败之地，两大势力加紧招兵买马以扩充实力，目前已经有许多才华出众的专业人士纷纷投效各自中意的阵营。雪片般的大量外包定单使得原先一些面临经营困境的国内中小软件公司再次看到了希望的曙光。行货主机的登场将全面激活原先业已萎缩的中国游戏软件开发行业。专业人才需求的急速增加，也势必大大提高相关高等学科的就业机会。

长期以来，中国大陆的游戏产业一直呈现散乱无序的落后景象，既没有韩国政府的行业优惠扶持政策，更缺乏日本那样有着足够市场掌控能力的超大型企业，这样的状况如今正逐步得到改观，从今年初开始中国政府的舆论导向可以清晰窥探到电子游戏产业的发展正日益受到国家的重视，客观而正面的媒体舆论开始逐渐占据了上风。无论任天堂还是索尼，都是有足够的实力扮演构筑大市场框架的掌舵者角色，他们的适时进入将为中国大陆在若干年后成长为比肩欧、美、日三地的世界新兴电子娱乐消费市场产生巨大的推动作用。索尼和任天堂两家在布局中国战略时充分显示了各自截然不同的经营理念，彼此交错的市场定位某种程度上还可能起到一定的相互推动作用。索尼将以相对低廉的价格直接推出PS2/PSone，但其售价仍然只能被少数人接受，主力客户群被锁定在大城市的青年中产阶层，这与索尼产品一贯的市场定位完全一脉相承。销售渠道除了自家的产品专卖店系统以外，索尼还希望与各地的私营小卖店展



■任天堂的游戏在日本及欧美社会中已经成为文化的一部分。



▲于1997年7月18日发售的对应振动包的《超级马里奥64》。



▲于1996年12月14日发售的《马里奥赛车64》是N64上的代表作之一。

开紧密合作，在该社的提携下未来中国可能有部分资金雄厚的私营小卖店有望摆脱过去长期非法经营的格局而逐步走上规模化、连锁化的健康发展道路。在游戏软件方面，索尼目前似乎并没有在中国组建开发团队的打算，游戏的汉化完全发包给国内的数家软件公司，这些中小企业的经营业绩将因此大幅度飙升。神游机是任天堂为中国大陆度身订造的全新产品，其独特的设计思路使得该企业的经营风险远比索尼为小，该主机的价格设定显然还是将消费主力锁定在任天堂擅长的低年龄层用户和部分核心级玩家。神游机问世初期可能不会采用电视广告轰炸等宣传手段，任天堂将以低调姿态稳步实施其战略构想。产品的销售渠道方面任天堂（神游科技）并不完全依赖传统的私营小卖店体系，而是力图通过与国内的连锁超市集团合作迅速有效地架构起独自的销售网络。岩田聪在TGS2003讲演中曾经提到："中国大陆有着大量廉价而优秀的劳动力可以用来创造可观的财富……"其弦外之音是有意利用低成本劳动力的优势在中国组建软件开发的后备基地，事实上神游科技确实已经从一些国内游戏公司招募到相当数量骨干开发人才，任天堂在中国大陆的投资项目将作为战略的一环在今后发挥重要作用。另根据可靠的内部消息透露：神游科技考虑近期内向中国各游戏开发公司无偿配送神游机的软件开发工具包，并在资金和技术上给予开发对应软件的企业大力扶持。如果消息确实的话实乃功德无量的善举，将极大推动中国软件产业的发展进程。

某位媒体朋友曾一针见血地指出："行货游戏主机在中国的正式发售，某种程度上宣传意义更大于实际意义！"无论任天堂还是索尼都很难在短时间内完全改变中国消费者根深蒂固的消费习惯，行货产品真正在国内成功立足还需要有关厂商付出相当艰辛的努力。然而我们能够和其他发达国家的消费者同样堂堂正正地享受行货产品的待遇，本身就意味着中国这个大市场在全世界的地位已经相当举足轻重！

四、传闻的真假

（注：以下均为笔者通过各种渠道独自调查所得，可能与事实有细微出入）

1.神游科技与任天堂的真实资本关系？

答：有传闻称任天堂出资神游科技的50%股份实际上没有拿出分毫，3000万美元的股本系用其软硬件资产折价入股的。这种说法原本非常吻合任天堂精明的商业作风，但近期以来任天堂对神游机的重视程度远远超出了外界的想象，座落苏州高新工业园区内神游科技的规模也颇为可观，越来越多的迹象正表明神游科技的未来对于任天堂的全球战略将产生重要影响，我们有理由确信任天堂投入的资本确系真金白银。

2.神游机的具体性能指标？其对应软件是否包括第三方的作品？

答：神游科技的公关人员曾经宣称："从理论上说，神游机完全有能力运行NGC、PS2和Xbox这三大主流硬件的所有软件！"

恐怕没有多少人会相信以上的言论，目前惟一可以确认的是神游机能够运行N64/SFC的所有游戏，但任天堂岩田聪社长和神游科技工作人员在不同场合多次提及的硬件升级问题至今还是未解之谜。

神游科技曾经对中国大陆玩家的消费口味进行了详尽的市场调查，未来神游机的对应游戏将涵盖ACT和RPG等所有种类，"《火焰纹章》系列"等任天堂本厂名作在初期就推出汉化版本的可能性非常高！神游机的对应软件当然并不仅仅只有任天堂原厂作品，第三方厂商过去在N64/SFC平台发售的游戏也将陆续发售。神游科技还积极准备开发一些原创游戏。

3.神游机最初的国内行销渠道将是罗森连锁便利店？

答：日本罗森连锁便利店集团（LAWSON）一直与任天堂有着紧密的战略伙伴关系，任天堂过去曾经通过设置在本土的7600家罗森连锁便利店的自动贩售机装置LOPPI实施其"NINTENDO POWER"计划，为玩家提供SFC/GB游戏的下载服务（编注：这一形式与神游机的软件销售形式极为相似），这是一次相当成功的商业合作，双方都取得了可观的商业利润。2000年罗森集团因资金问题发生经营困境时，任天堂的参股使之暂时消除了燃眉之急。

如果任天堂试图在中国大陆利用连锁超市系统架构其销售网络，罗森连锁便利店将是不二的选择，原因除了两者非同寻常的伙伴关系以外，目前经常光顾各地罗森连锁便利店的固定消费群体中有相当部分为青年一代的哈日族和日本的在华人士，这些人都是任天堂期望的潜在客户层。更为至关重要的一点，罗森的在华业务年前已经与中国最大的连锁超市集团之一华联集团实现了资本合作，能够借此搭桥而成功地与拥有上千家门店的华联集团牵手，将为任天堂未来的中国战略顺利铺平前进的道路。

4.神游机的销售方式？

答：香港著名的游戏销售连锁店力生集团将于10月22日正式开始接受神游机（IQue player）在香港地区的预约贩卖，预约方式分网络订购和店铺订购两种，其价格约为129.9美元，标准配置为主机加容量64MB的NAND型闪存卡一块，消费者可以同时获赠任意5款游戏软件，神游机对应的电视制式为PAL制。虽然神游机在中国内地的具体销售方式还没有正式公布，以上的信息很具有参考价值。

5.神游机成败将对任天堂中国战略产生什么影响？任天堂下一步战略是？

答：神游机是任天堂投向中国大陆这块未知地域的一块重要试金石，虽然软件采用的电子流通方式将把损失可能性降低到最低点，但整个计划的成败依然将左右任天堂中国战略的时间表。如果电子流通方式取得预期的进展，任天堂很可能乘势将特殊设计的大陆版GBA主机投放市场，其软件也沿袭类似的电子流通方式。假设神游机的销售一败涂地，任天堂当然会重新修正其原定方案。

除了已知的神游机，苏州神游科技的技术人员还在加紧秘密开发一款与其市场定位有着极大差异的另一项硬件产品，这款硬件将在明年的某个时期正式发表，该产品是否与任天堂明年春天即将大举发表的"异质新商品"有直接联系目前也不得而知……

6.任天堂将如何对付国内猖獗的盗版活动？

答：任天堂目前采取的"打击"与"招安"并举的措施已经获得相当大的成效，该社今年以来多次配合有关方面大规模查抄非法游戏盗版产品，许多提供ROM下载的个人网站在任天堂严正警告的压力下被迫关闭或删除ROM。另一方面，任天堂又积极与大陆的模拟界和汉化界展开接触，相当一部分有真才实学的青年人才被成功招致麾下。



▲是的，马里奥、任天堂，这次真的来了。

东京游戏展2003新闻

2003年9月26～28日，日本东京游戏展2003（TGS2003）于日本幕张的国际会展中心举行。TGS2003盛况空前，不但参展的厂商数是TGS展有史以来最多的109家，前来参观的人数也是TGS展以来最多的，达到了15万零89人。今年TGS展所体现的一大趋势就是网络游戏的流行，尤其是SCE及微软两大硬件商，两者的竞争已经从传统游戏领域延伸到网络游戏领域了。比较起今年5月在美国举行的E3展，TGS展上日本厂商不再沉默，纷纷公布了自己的全新作品，如《最终幻想X-2 国际版＋最终任务》、《最终幻想VII AC》、《王国之心2》、《王国之心 记忆之链》《星之海洋3 导演剪辑版》、《尼娜》等等；而一些以往已经发表了的作品也拿出了新的宣传影像或是提供游戏的试玩来作进一步的宣传，如《恶魔城 无辜者的悼词》、《前线任务4》、《潜龙谍影 孪蛇》、《潜龙谍影3》、《鬼武者3》、《忍者龙剑传》等等。各款极具话题性的作品真是让人目不暇接，我们也将从"TGS前线狙击"及"Gamehalo"两方面进行报道，以求让各读者能够更完整、真切地体验到TGS2003！





TGS2003 各展台报道

ARUZE展台



ARUZE今年可算是重点地宣传《影之心II》，也可以看出《影之心II》的素质比起前作提高了很多，ARUZE除了大作活动之外，还在现场派发了体验版，让游戏的优秀为更多人所体验。此外，ARUZE还在现场举行了COSPLAY比赛。

ATLUS展台

ATLUS在展会上突然展出了《真·女神转生III 夜想曲 狂热版》（以下简称《狂热版》），这也成为ATLUS这次展会的重心。《狂热版》将是《真·女神转生III》"更深、更浓"的进化版，最令人们感到意外的是，《狂热版》这次竟然从CAPCOM的《鬼泣》那里请来了乱入角色但丁！在现场进行的发表会上，首先是画师兼创意导演金子一马及主导演山井一千登场为观众讲述本作的制作理念。制作人谈到，原作主要以人类的视点讲述"创世"这个主题，《狂热版》则加入更多以恶魔为视点的故事，同时游戏还将增加新的角色、新的恶魔。金子一马还透露，如果玩家拥有前一作的记录的话，那就可以在《狂热版》中获得更大的乐趣。

接下来出场的是冈田耕史及CAPCOM第一开发事业部的制作人田中刚，他们一起讲述这次两公司进行合作的由来。原来之前冈田耕史就说过"游戏界应该更活性化一些，比如做一些跨跃开发商之间的事情"，这时员工中正好有人说，不如就让但丁成为恶魔之一吧。而当ATLUS方面的人真的向CAPCOM提出要求，当时的田中刚还真吃了一惊，而且ATLUS一方还把已经做好了的但丁和《真·女神转生III》中的主角相遇的影像给田中刚看，田中刚发现原来《真·女神转生III》中的但丁同样酷得很，因此后来就同意了这个请求。冈田耕史在会场上表示，希望业界今后类似这样的合作能够多起来。





▲首批登场的金子一马（右）及山井一千。



▲随后登场的冈田耕史及CAPCOM的田中刚。

CAPCOM展台

CAPCOM展台最大气的就是《鬼武者3》的试玩区了，展台有两块非常大型的《鬼武者3》招牌，因为这次CAPCOM将《鬼武者3》的试玩机分为两块，一块是雅各·布朗篇，一块是明智左马介篇。雅各·布朗篇玩家可以体验



到鞭技的爽快，而明智左马介篇玩家则可以体验到二刀流的豪爽。为了让更多的玩家都可以体验到游戏，体验版限定每次的体验时间为10分钟。制作人稻船敬二也来到了现场活跃气氛，他还解说了游戏的一些制作方法及开发的秘闻。除了《鬼武者3》以外，PS2上的两款网络游戏《怪兽猎人》及《生化危机 逃出生天》也相映成趣，因为两款作品都是网络游戏，而且都是属于动作要求比较高的游戏，同时游戏的进行都比较依赖与同伴的合作。

EA展台

EA已经相隔4年没有参加东京游戏展了，这次参展，EA的主打作品是《荣誉勋章 日出》，这款反映珍珠港战争的FPS在日本的发售也已经定于12月8日。EA在会场布置了一个名为"珍珠港体验剧场"小型的影院，参观者可以进入小剧场体验游戏所提供的历史上著名的"偷袭珍珠港"事件。

EA着力宣传的另一作品就是《007 所有或一无所有》，游戏同样为12月发售，游戏中的邦德仍采用影星皮尔斯·布鲁斯南的形象。游戏的试玩台做得类似酒吧的柜台，倒也相当有特色。试玩过程中，只要玩家一坐下来，就会有"邦德女郎"上前来招待玩家，让玩家很有当一回邦德先生的感觉。



FROM SOFTWARE展台

FROM SOFTWARE首先是公布了两款新的《天诛》游戏。第一款为PS2上的《天诛 红》，这是由FROM SOFTWARE负责策划及监制的系统最新作，开发者仍是K2公司，本作的主角为彩女，另一位主角为新角色凛，本作将会强化一击必杀的"新·忍杀系统"，制作人竹内表示，本作将于2004年发售。第二款《天诛》游戏为Xbox上《天诛三 回归之章》，作为系列第三作的加强版，游戏将会增加新的地图、新的角色及新的事件等，而且还对应Xbox在线，游戏预定于2004年春发售。

FROM SOFTWARE的传统名作"《装甲核心》系列"也进行了展出，本作是集系列大成的作品，除了众多新要素以外，本作还将以两张光盘——"过去DISC"及"未来DISC"的形式发售，游戏预定将于2004年春发售。

Xbox上的新作《OTOGI 百鬼讨伐绘卷》在会场上展出了全新的影像，作为《OTOGI 御伽》的续作，本作一方面将继承前作的华丽风格，一方面将加强故事性。

在PS2上以恐怖为题材的新作《九怨》也进行了展出，游戏类型为ACT，游戏的时间背景设计在日本古代，游戏一开始玩家还可以从几个主人公中选择其一进行游戏，主人公不同，其故事的发展也会有所不同。在游戏系统方面，本作将采用NGC上《RUNE》的一部分系统，如召唤"式神"来攻击敌人的系统。另外本作值注意的一点是，主插画是由人气画家智内兄助绘制。本作预定将于2004年春发售。



HUDSON展台

HUDSON除了《向北 钻石星尘》、《天外魔境II》及《天外魔境III》的展出以外，较引人注目的就是《梦幻混合TV 世界战士们》(DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS)了，会场上还提供了该作的试玩版。游戏的类型是一款类似《任天堂全明星大乱斗》那样的对战，所出场的明星阵容是最受人关注的，其中有来自《血腥咆哮》的YUGO、来自《恶魔城》的西蒙、来自《冒险岛》的高桥名人、来自《变形金刚》的汽车人、来自实况力量职业棒球》的POWERPRO君、来自《兵蜂》的兵蜂、来自《炸弹人》的炸弹人，还有来自《桃太郎电铁》的桃太郎等等。



▲高桥名人在现场作主持人工作。



KONAMI展台

KONAMI展台的正面就是一块超大的显示屏，用来展示《潜龙谍影3 食蛇者》及《潜龙谍影 孪蛇》，这里演示的，不但有E3展上所公开的预告影像，也包括了曾在ECTS展上公开的预告影像，可以说是让人们一次看个够了。

KONAMI展台最大的活动其实是与《潜龙谍影 孪蛇》(以下称《孪蛇》)有关的脱口秀活动，名为"METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES——STAGE 蛇／龙／骑"，由小岛秀夫、北村龙平及Denis Dyack（本作的实际开发者硅骑士公司开发人员）等人上台向人们说明NGC版《孪蛇》重新制作的图像、重新制作的即时演算过场剧情以及实际的开发情况。宫本茂则以录相带影像的方式出现在会场的屏幕上向人们问好。另外从小岛秀夫的作品《SNATCHER》起开始就一直是小岛的"右手"的松花贤和也登场，他这次担任《孪蛇》的导演，在现场他向人们介绍了《孪蛇》的操作系统。而北村龙平则说出了令人意外的话，原来他自从PC-9801版的《SNATCHER》时起就已经成为小岛的FAN了。最后，小岛秀夫说到："《孪蛇》并不是PS版《MGS》的移植，而是一款经过多方合作而诞生的新生作品。"



▲脱口秀正热烈地进行中。　▲超大屏幕正在展示《MGS3》。

除了中央的大屏幕，KONAMI展台最引人注目的就是身着里昂服装、手持黑色皮鞭的火辣KONAMI展台小姐了。而《恶魔城 无辜者的悼词》的第一场现场活动——《恶魔城》电视广告完成发表会"也于27日中午14：00举行，本作制作人IGA及本作代言人成膳任出席了活动，活动中首次公开了KONAMI为本作而拍摄的电视广告，成膳任还在会场向人们讲述拍摄广告时的趣事。IGA在会场谈到选用成膳任担任本作代言人的原因时说："因为《恶魔城》是一款动作游戏，因此决定应该找一个很具有活力的女性歌手来担任代言人，于是决定用成膳任了。"《恶魔城 无辜者的悼词》的第二场活动是由制作人IGA及本作插画师小岛文美一起进行的脱口秀，期间谈到IGA及小岛文美的合作是从PS的《恶魔城 月下的夜想曲》开始，当时IGA认为以往的《恶魔城》的主角的个性给人的印象还不够深刻，因此才请了小岛文美来担任角色设计。以往几作的角色设计，制作方一般不会给小岛文美什么限制，只是指定了一些色彩的使用，而这次最新作变成了全3D，制作方面开始对主人公的发型及服装都有一些限制了。

另外在欧美倍受瞩目的《宇宙巡航机V》也在展会上提供了前3关的试玩，

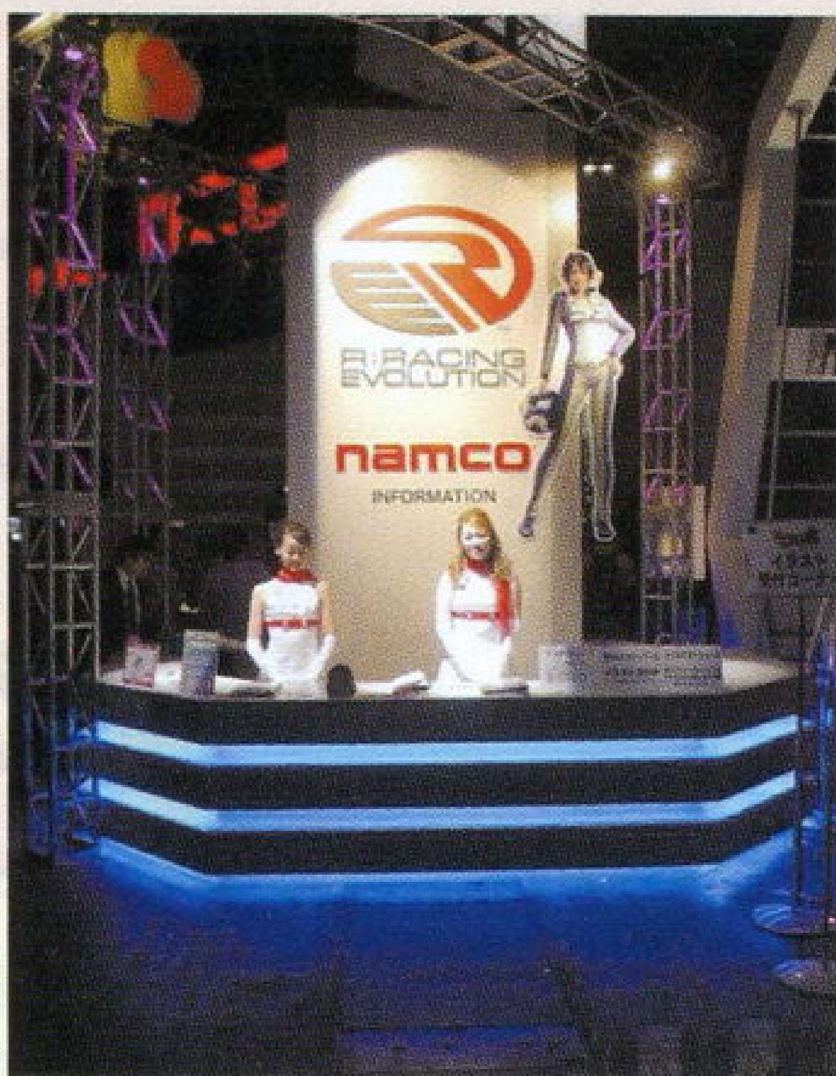


▲会场上欢笑声不断的成膳任，看起来成膳任的确是一个浑身散发出活力的女歌手。　▲IGA（左）及小岛文美谈起他们的初次合作以及制作PS2《恶魔城》的秘闻。

除了眩目的华丽画面之外，本作最大特色还在于小分身（OPTION）的活动方式的多样化，根据玩家选择的不同，分身既可以朝着固定的方向射击，也可以缠绕在主机周围，除此之外还有其他一些不同的活动方式。

《幻想水浒传Ⅳ》是在TGS2003之前才刚刚公布的游戏，这次展台就展示了本作的实际游戏画面，游戏所展示的主要以实时的游戏画面为主，由于这一作以海为主题，因此展示画面中海的场面很多。

NAMCO展台

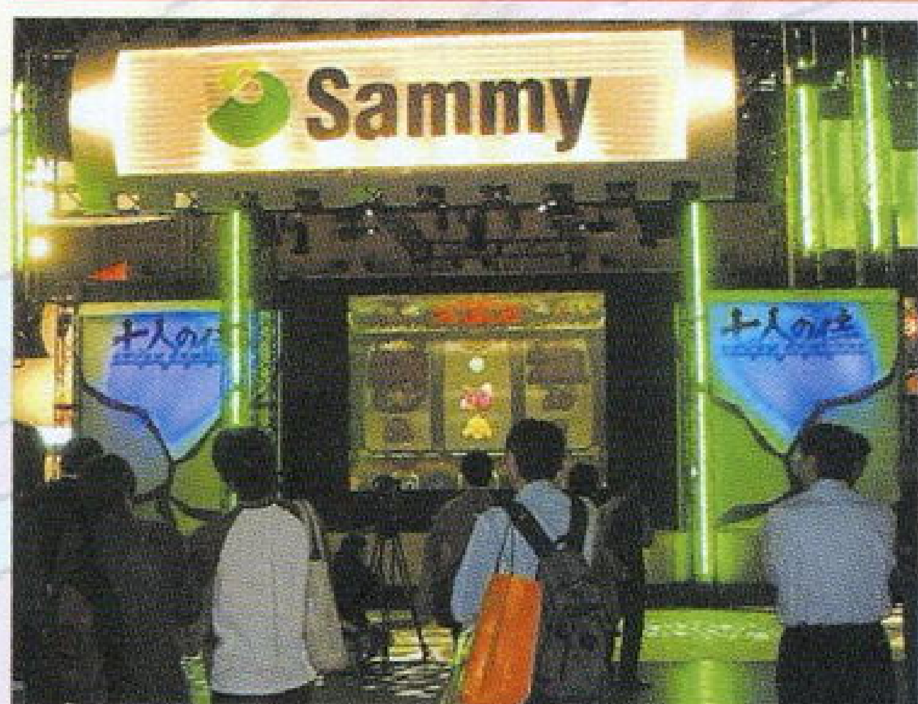


NAMCO展台的主舞台上，每天都会重复几次游戏的介绍，而且每次游戏介绍不但有影像公开，还有开发人员亲自在台上向大家讲述游戏的魅力所在。NAMCO所介绍的游戏包括《山脊赛车进化》、《化解危机3》、《BATEN KAITOS》、《热中！职业棒球2003》、《太鼓之达人 绝妙三代目》及《块魂》等。另外NAMCO的展出游戏基本上都是可以试玩的，只提供影像展出的游戏只有《尼娜》、《异度传说 二章》及《凯纳》(Kaena) 3款，而被称之为"ACE 计划"的《皇牌空战5（暂名）》也紧急参与了展出，不过所展示的内容还是以静止图片为主。而《尼娜》则公开一段很精彩的影像，不但包括游戏画面，还包括CG动画，CG动画的素质与《铁拳4》的开场动画一样高，让人不禁要拍手叫绝。



▲《皇牌空战5》紧急公布，以上就是所公布的静止图片。

SAMMY展台



SAMMY展台布置着一种特殊的照明，整体展台都似乎被一种萤光绿色所笼罩，灯光设计及展台的金属感设计都是配合SAMMY大作《七武士 20XX》（SEVEN SAMURAI 20XX）的宣传的。因为《七武士20XX》的世界观就设定在近未来，而且带有一些机械味。游戏在展台上还提供了试玩。

另外由村田莲尔担任角色设计的动作冒险游戏《间谍小说》也在会场上提供了试玩，玩家们可以看到游戏中应用到了很多间谍电影中常描述到的情节，主角甚至可以身着隐身衣进行行动。在现场举行的《间谍小说》发表会上，制作人指出，动作冒险游戏在欧美很受欢迎，因此本作的目标也指向欧美市场。

SAMMY最受期待的作品还包括刚刚公布的《剑风传奇》，《剑风传奇》漫画在全球都拥有众多爱好者，其单行本的销售就达到1800万册，这次由SAMMY制作为2D动作冒险游戏于PS2推出，在所展出的可试玩版本中，玩家可以发现游戏很好地表现出了大剑的那种重量感。目前《剑风传奇》的发售日定于2004年。

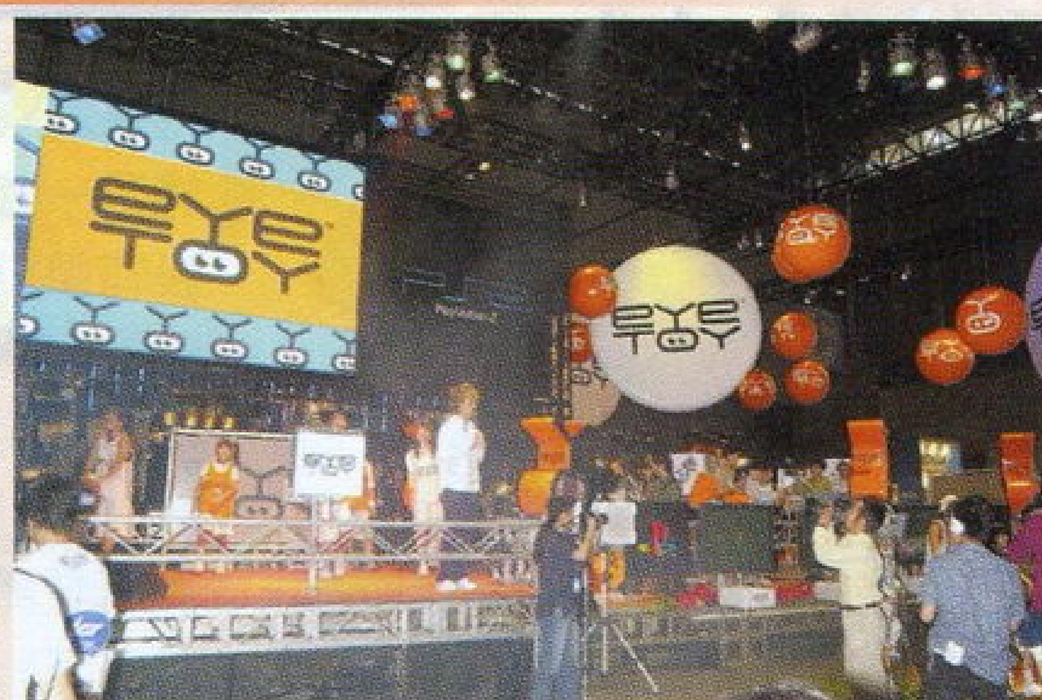


▲《七武士 20XX》时间设定在近未来。



▲《间谍小说》是SAMMY初涉潜入游戏之作。

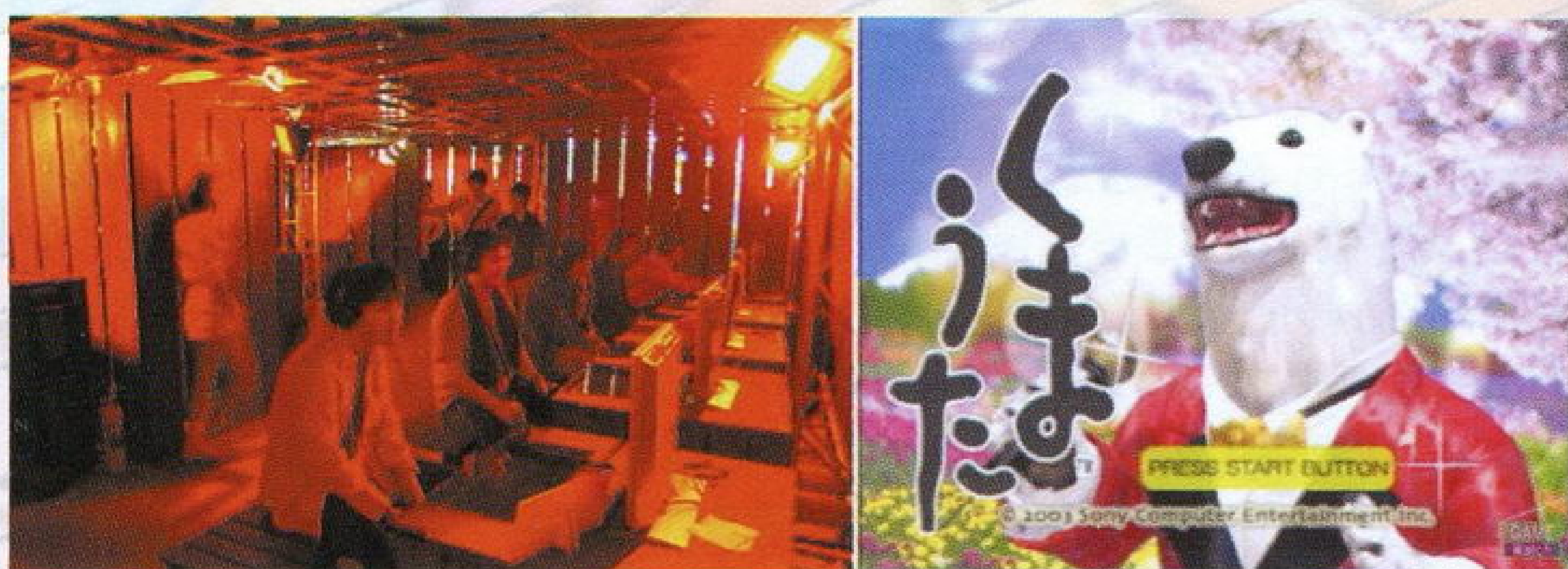
SCE展台



SCE展台上大做演出的是SCE的新硬件EYE TOY的介绍。EYE TOY最早在E3展的新闻发布会上大出风头，随后率先在欧洲发售，目前EYE TOY在欧洲已经有80万套的出货量，可说是相当畅销的新型产品。SCE在这次TGS2003的舞台上安排了一队由男女老少组成的舞蹈队配合着说唱乐表演舞蹈，给人新鲜有趣，但又亲切的感觉。看了表演之后，人们也开始放下面子，大胆地站在EYE TOY试玩机前手舞足蹈。在对应EYE TOY的软件方面，现在欧洲市场已经准备发售第二作《EYE TOY：Gloove》了，而日本方面还是会先发售第一作《EYE TOY：Play》。

SCE展台的另一大内容就是网络游戏的展出，展台中一共有12款SCE的对应网络的PS2游戏展出，此外还有众多第三方厂商开发的网络游戏也一起进行了展出，包括《生化危机 逃出生天》、《卡拉OK革命》等，SCE展台的网络游戏区一共放置了30款对应网络的游戏，面积共占了SCE总展台的三分之一。

SCE也展出了数款全新游戏，如《熊之歌》，玩家可以在游戏中自写歌词，并选择节奏，之后就可以交由游戏中会唱演歌的熊来把歌唱出来。通过网络模式，玩家还可以把自己所写的歌传递给其他玩家，另外值得一提的是，本作是由当年开发出《加油森川君2号》、《JUMPING FLASH!》等作品的ムームー担任制作人的，看来游戏的创意仍和以往一样让人耳目一新啊。松浦雅也的节奏音乐游戏新作《MOJIB RIBON》也得以展出，作为原《啪啦啪啦啪》及《RIB-RIBBON》的开发者，松浦雅也的新作已经让玩家期待很久了。此外SCE展台上恐怖游戏新作《警笛》（SIREN）提供了试玩台，《警笛》的试玩区制作得非常特别，试玩区被设置在一个破旧的小屋子里面，而且屋子里还布满深红的灯光，让人刚进入试玩屋就强烈地感受到本作的惊怵气氛。



SQUARE ENIX展台



9月26日当天，SQUARE ENIX举行了一场"在线游戏战略发表会"。

社长和田洋一宣布将会"全面展开在线事业"，而《最终幻想XI》仍将作为今后SQUARE ENIX在线游戏的重点并在2003年继续进行更多的扩张。《最终幻想XI》将会加入新的"PvST系统"及"里世界区域"，这是《最终幻想XI》自发售了资料片《吉拉特的幻影》以来又一次重要的升级及革新。而北美市场上PS2版《最终幻想XI》将于2004年3月随着PS2专用硬盘在北美的发售而展开运作。

此外在SQUARE ENIX所架构的





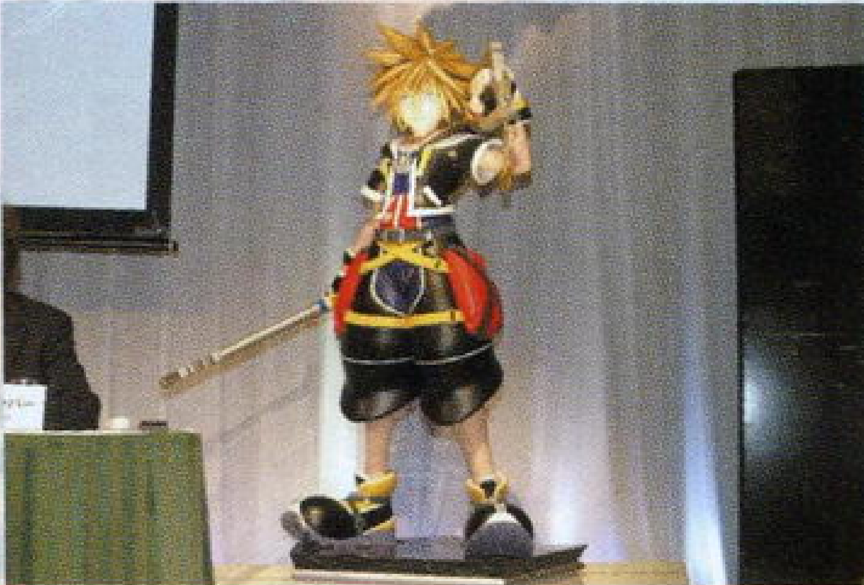
"PlayOnline"中，将会加入更多的内容。首先是预定将在PS2上发售一款全新的网络游戏《AMBROSIA ODYSSEY》，这将是一款MMO型的A·RPG，但本作还没有单机模式，不上网也可以进行游戏，游戏中的迷宫将是自动生成的，整体是一款采用类似《暗黑破坏神》系统的游戏，该作将于2004年春进行β测试准备。其次是将在PS2及PC平台发售《前线任务在线》，这也将是一款MMO型的动作游戏，也就是一款第三人称视点的机器人动作游戏，该同样将于2004年春进行β测试准备。此外SQUARE ENIX还开发PC平台网络游戏《JUNK METAL》，这是一款主观视角的，但在游戏系统方面又类似于《装甲核心》的游戏。

SQUARE ENIX举行完"在线游戏战略发表会"之后，SQUARE ENIX的第一开发事业部便公布了全新作品，这便是PS2上的《王国之心II》及GBA上的《王国之心 记忆之链》，另外就是最引人注目的《最终幻想VII》的新作品——《最终幻想VII 降临之子（暂译）》（FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN，以下简称《FFVII AC》）。

作为一款日本国内突破130万套，海外突破200万套的大作，《王国之心》自然是会推出续作的，但想不到一出就出了两个。《王国之心II》及《王国之心 记忆之链》都是《王国之心》的续作，其中《王国之心II》的故事发生在《王国之心》之后两年，故事的关键就是曾在《王国之心 最终混合版》的隐藏结局动画所展示的那些黑衣人；而《王国之心 记忆之链》的故事则是紧接着《王国之心》结局之后的。令人吃惊的是，在会场上《王国之心 记忆之链》所展示的动画不仅仅只是用来展示用，这些动画还将实实在在地出现在正式的游戏中！

在TGS展的展台上，SQUARE ENIX在展台中央设置了一个大型的显示屏，名为"MEGA THEATRE"，用来展示新作的影像。大屏幕上放映的是全新公布的作品《最终幻想X-2 国际版+最终任务》以及刚刚发表的《前线任务4》的动画，另外最令人兴奋不已的，就是《FFVII AC》影像的播放了，画面一开始，屏幕上就写"这不是一款游戏"的字样，着实让人感觉到意外，另外TGS上《FFVII AC》影像的播放并不是一次放完的，而是展会第一天放几秒钟，第二天再多放几秒种，虽然总共3天合起来也没多长，但其影像制作之精良，真让人扼腕感叹，接下来只能是望眼欲穿地等待其发售日来临了。有这么多人气的作品展示，SQUARE ENIX展台现场自然拥护不堪。

人们最关心的超大作之一《最终幻想XII》这次并没有实际的展出，而是在展台上贴出了"将于11月19日正式公布《最终幻想XII》"的告示，等吧。





TAITO展台

作为TAITO创立50周年的纪念作品，《武刃街》是TAITO展台的重头展出项目，同时游戏还派发了精心制作的体验版。另外本作的制作人，TAITO的上村及RED的奥村也来到了现场，他们谈到了选用本作的形象主演GACKT的原委，原来上村认为本作的主角是一位不喜欢说话的冷酷的人，结果，灵光一闪，上村就想到GACKT了……另外谈到体验版时，奥村表示体验版只传达了成品版的20%的乐趣，而本作也很快将于2003年12月发售了。





VUG展台



VUG（维万迪环球）虽然在欧美算得上是著名发行商，但在日本却没什么名气，这一次VUG参展TGS2003，并不是带来一堆美版游戏，而是带来一款应对日本人口味的忍者游戏《RED NINJA：END OF HONOR》（红忍者：荣誉的终结），这也是VUG在全球范围内首次公布此作，游戏对应PS2及Xbox平台，预定的发售时间为2004年秋。

游戏的故事发生在16世纪的日本，女忍者红的父亲被黑蜥蜴一族所杀，红因此而展开复仇之旅。作为一款忍者游戏，游戏在很多方面类似于《天诛》，游戏的自有特色在于红的攻击方法，她使用的主装备是一根称之为"铁弦"的线，线的前端将装上各种武器，如剑刃、铁勾等，而根据武器的不同，红的攻击方式也会不尽相同。

担任本作剧本的为佐藤信介，佐藤不但是电影《修罗雪姬》（释由美子主演）的监制，还是NAMCO的《铁拳4》的故事设定及角色设定师，另外佐藤也负责过KOEI的《真·三国无双》的开场动画的制作。

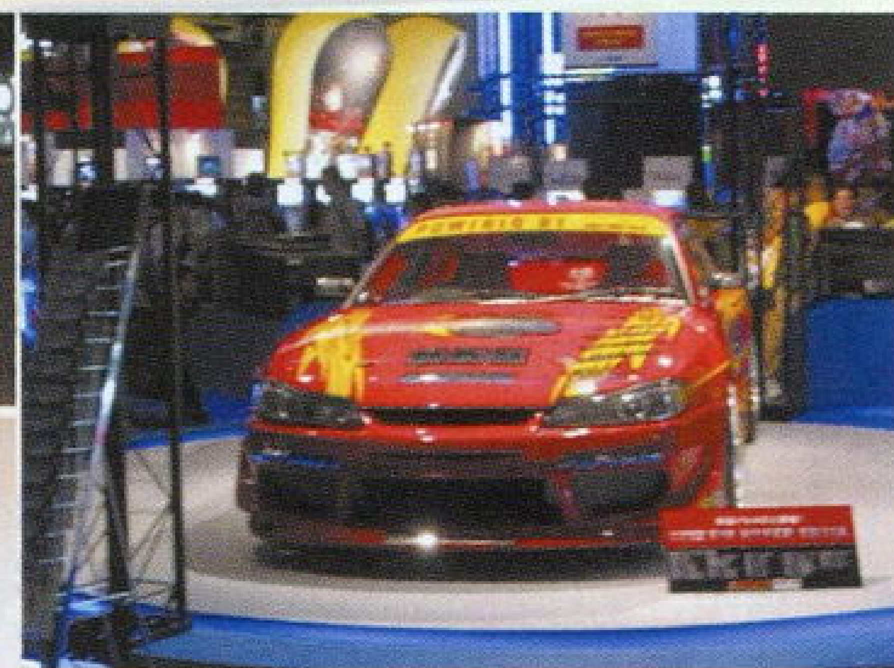




元气展台

元气展台主要展出《风云 新撰组》，展台上提供游戏的体验版，玩家们可以在游戏中作为新撰组的新人而执行"市内巡察"等任务。其中不但有展台小姐们身着新撰组的服装（只不过配的是短裙），连试玩台也设计成木制的古代式小屋型的样子，让玩家非常有投入感。另外元气还在展台现场放置了一辆红色的真车，这让元气在会场上显得非常醒目，这也是元气为了宣传《街道BATTLE2》而布置的。

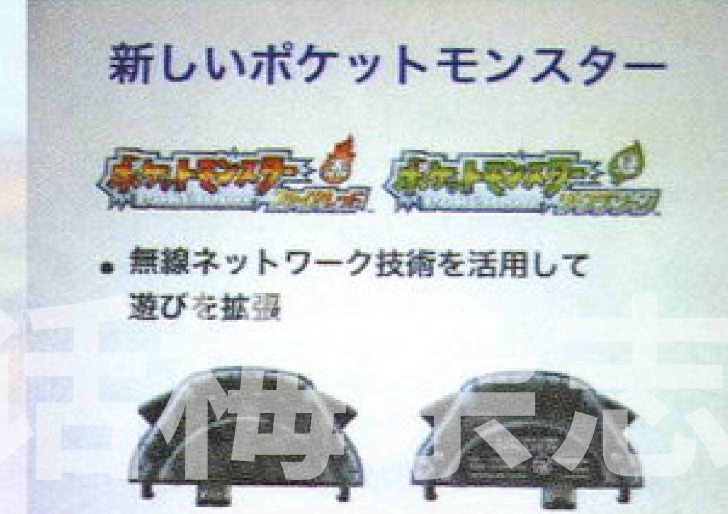




★岩田聪的基调演讲



在9月26日开展之前，任天堂社长岩田聪做了题为"FAMICOM以来的20年：游戏产业的现在及将来"的基调演讲。此外岩田聪还公布了任天堂将于明年春发售的《口袋妖怪 火红/叶绿》，值得注意的是他同时又公布了对应GBA的无线通讯连接口，售价为4800日元，该无线通讯连接口的有效距离达到数米。最后就是公布将于中国内地市场发售的神游机。



◀虽然是演讲，但其实也少不了岩田聪对任天堂新产品的介绍。

东京游戏展2003展台美女SHOW



CAPCOM


BANDAI


ARUZE


EA



SQUARE ENIX


KOEI



KONAMI


HUDSON


KONAMI



微软


微软


SAMMY


SCE


SEGA



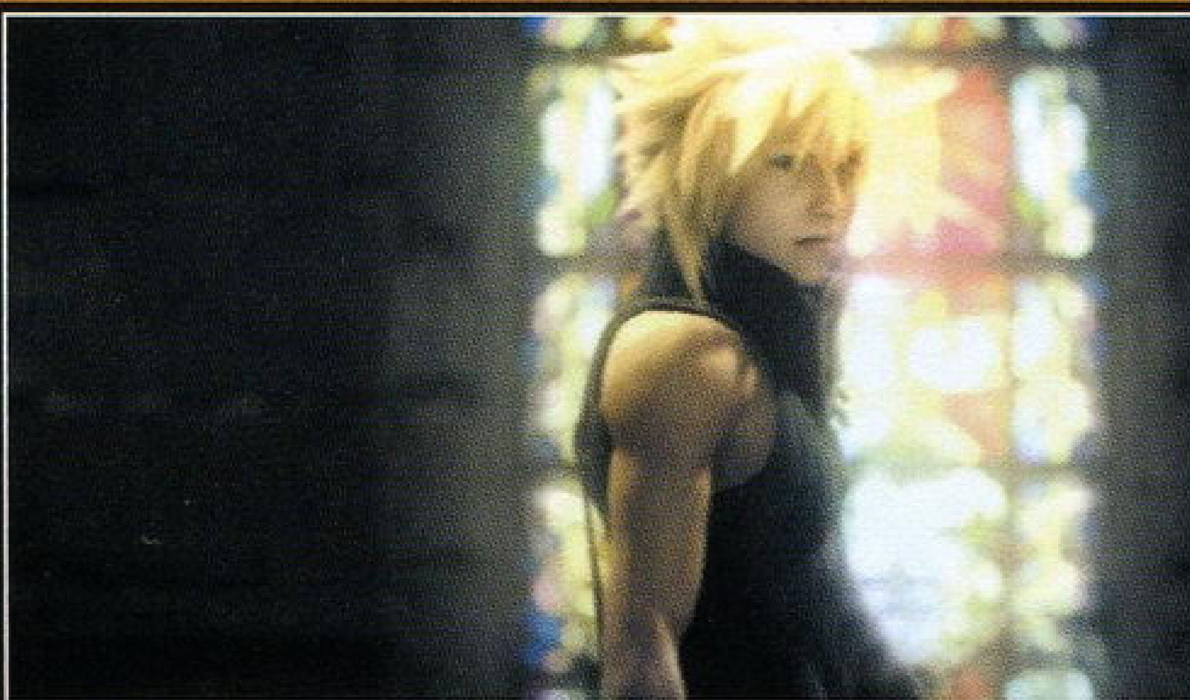
TAITO



NAMCO


元气







FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

文：邪魔天使

早在TGS召开之前，关于《最终幻想VII》（以下简称《FF VII》）的传闻就已经漫天飞了，不管是复刻版也好，还是“FF VII－2”也好，广大玩家对这款有着特殊意义的《FF》抱以了极大的期望。而当TGS召开之后，SQUARE ENIX展区开始播放《FF VII》续篇的相关内容时，硕大的“Not for playing”几个字如重锤一般敲打在每个期待《FF VII》复刻或出续篇的玩家的头上。不错，《FF VII》是要出续篇了，而且是正统续篇，玩家们熟悉的克劳德以更酷更帅的形象出现在玩家面前。但，这不是游戏，而是一部DVD影像作品。

《FF VII》是原史克威尔在1997年推出的一款划时代的作品，《FF》从此走向了全3D化，PS也从此奠定了其TV游戏龙头老大的地位。《FF》的销量不管在日本还是全球，都是目前系列最高的，目前全球出货高达900万套以上。这次的《FF VII 降临之子》（以下简称《FF VII AC》）讲述的是《FF VII》故事结束的两年后，虽然世界恢复了和平，但人们受到了新的事物的威胁，那就是“星痕症候群”。此时的克劳德拒绝了其他人的邀请而过着孤独的生活，而就在这个时候，在他的面前出现了萨菲罗斯的幻影……

DVD	最终幻想VII 降临之子（暂名）	SQUARE ENIX		MOVIE
	FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN		预定2004年夏季	日版
	–	–		售价未定
	–			

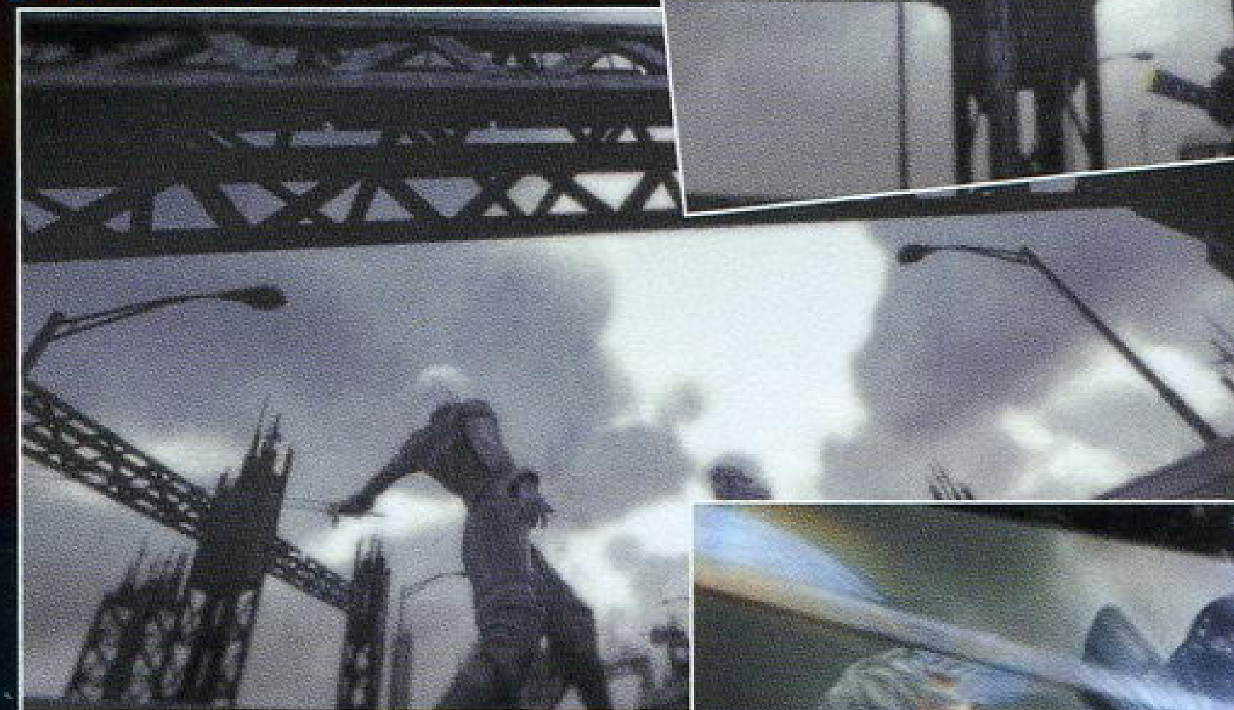
充满魅力的新角色登场！

大家现在看到的这位银色短发青年就是这次在《FF VII AC》中登场的新角色，同样是银色的头发，同样是细长的下巴，让人不禁怀疑他与萨菲罗斯之间是否存在着某种关系。他使用的是一把外形奇特的单手剑，看他与克劳德较量的情况来看，应该是个实力强劲的对手。（希望看到克劳德使出超究武神霸斩的英姿！）

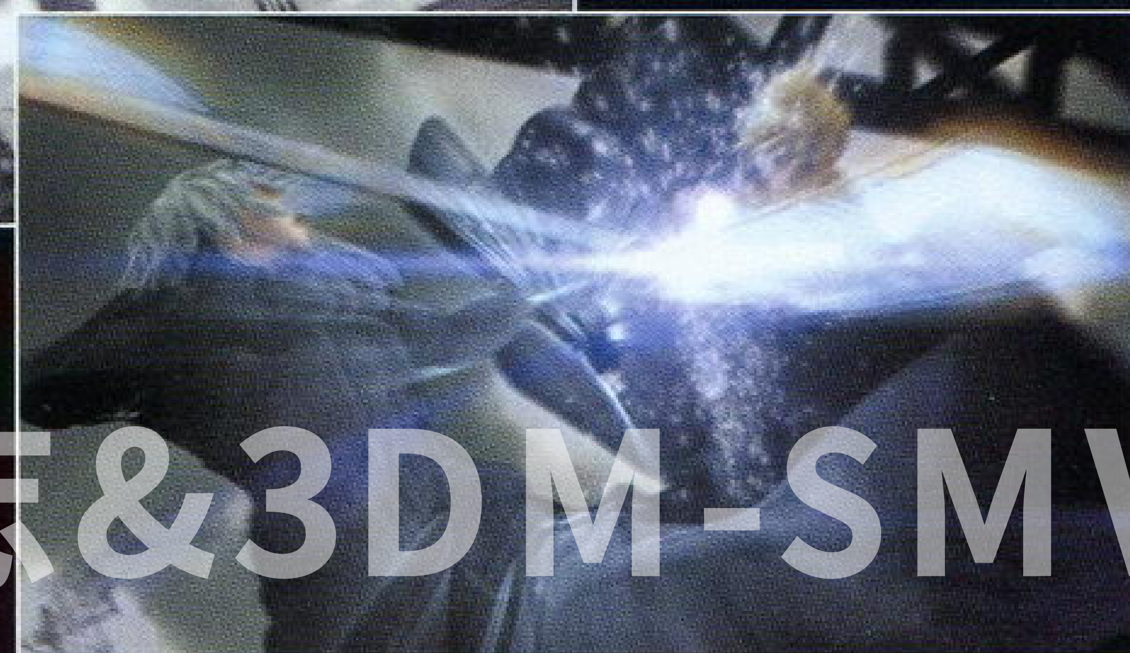


◀克劳德驾驶着摩托车在街上奔驰，看到这个场景大家是否想起了从神罗大厦逃跑的那一段情节呢？

银发男子的目的是什么呢？



▲街的尽头，银发男子正等着克劳德的到来。手持奇异单手剑的他，实力应该相当强劲。难道他与神罗有什么关系吗？



▲能够与克劳德相抗衡的人在这个世界应该没有几个，但这个银发男子却能与他打得不分上下，足见实力之强。而从他反手握剑的手法来看，他的招式应该以诡异、出奇制胜而见长。



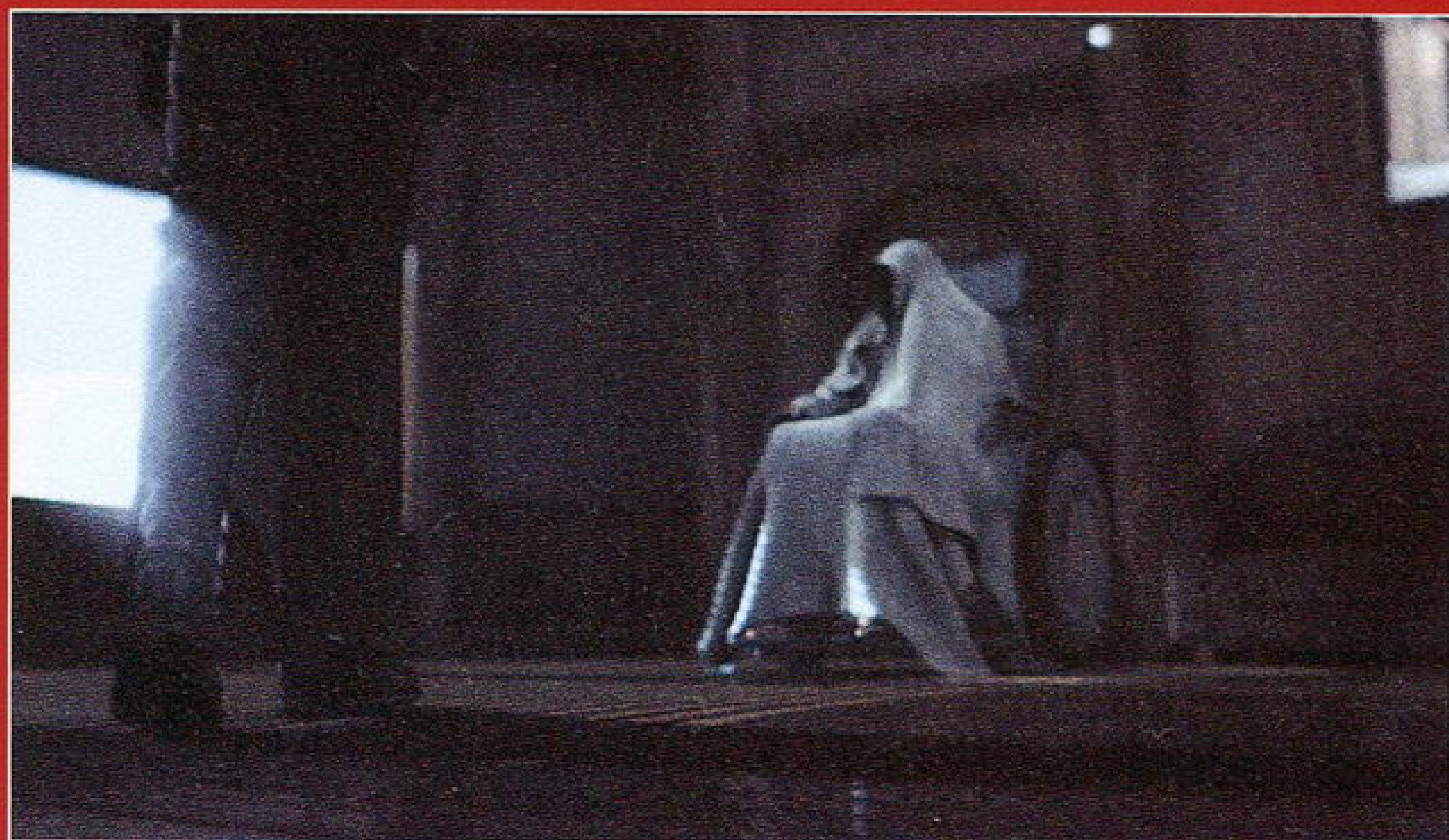






备受瞩目的谜之角色！

画面中出现的是一个坐在轮椅上裹着白色长袍的人，他（她）的脸被长袍遮住，所以不能看清他（她）的长相，也不能确定其性别。难道……



▲在前作中，玩家们争论得最多的角色应该就是艾莉丝了，针对她的复活有多种传闻。难道这个坐在轮椅上的角色就是艾莉丝？一切的谜团只有等到明年夏天才会见分晓。

最终幻想VII 降临之子（暂译）开发人员

导演	野村哲也
CO导演	野末恶志
剧本	野岛一成
美术导演	直良有佑

作曲	植松伸夫
制作人	北濑佳范
CO制作人	桥本真司



▲仅凭一只纤细的手臂和一把形状奇特的细长单手剑就挡住了克劳德的“一刀两断”的凌厉攻击，难道这个银发男子曾经也接受过“魔晃之浴”吗？









灭杀幻魔之鬼如今再度觉醒！

鬼武者3	CAPCOM	ACT
PS2 鬼武者3	预定2004年3月14日	日版
1人	记忆要求未定	售价未定
–		

作为展现幻魔与鬼武者之间壮绝战斗的"《鬼武者》系列"的完结篇，《鬼武者3》如今距离游戏的发售日已经越来越近了。这款以追求斩杀敌人的爽快感为卖点的游戏，在采用了2个时代与2位主人公的大胆游戏设定后，衍生出来的故事相信也会非常吸引玩家的注意力。在此次的TGS 2003上，该作品又公布了新的内容，让期待这款游戏的玩家可以从中基本了解游戏的概况。结合本期Gamehalo中收录的影像，这次笔者就把游戏的主要故事流程告诉玩家吧。

文：D·S

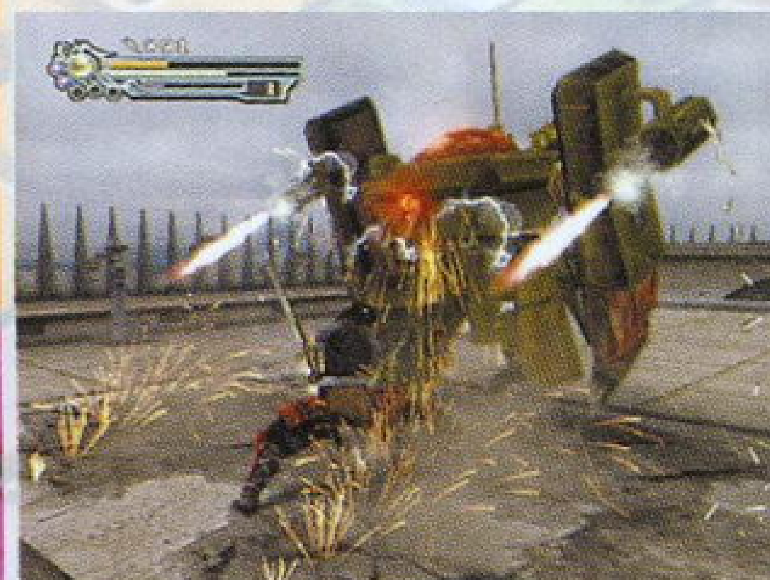
左马介篇



本作鬼武者中的一人，明智左马介在《鬼武者》一代的故事中战胜了幻魔之王，并开始了追击信长的行动。当他赶到被熊熊烈火所包围的本能寺之后，终于找到了已经穷途末路的信长。可是，令人意想不到的是这场看似生死之战的决斗其实只是一个序幕而已……

BOSS战！

布雷伊斯塔对左马介展开猛攻！



▲尽管布雷伊斯塔的动作稍显迟缓，但坚固的装甲是个天然的屏障，左马介的白刃攻击到底能对它造成多大的伤害呢？

在巴黎等待左马介出现的吉鲁特斯塔，为了防碍左马介的行动而制定了一轮周密的计划。其中之一就是指派大型幻魔机器人——布雷伊斯塔去消灭左马介！布雷伊斯塔是一部融合在机械金属中的幻魔，火力强劲的机枪与坚固的装甲都使得左马介陷入苦战之中，究竟最终胜算几何呢？

战国 与宿敌——信长在本能寺相遇



天正10年（1582年），明智光秀谋反，偷袭了信长驻扎的本能寺，而一直在追踪信长下落的左马介则在本能寺与信长不期而遇……被燃烧的复仇怒火所包裹的左马介决定在本能寺与信长做个了断！





▲左马介单刀赴会面对宿敌信长，面无惧色地提出挑战，展现了左马介胸中的勇气！但魔化的信长充满了强大的力量，这场决斗的结果会如何呢？

▲信长身边的男人，就是在"本能寺之变"中战死的森兰丸吗？

被神秘之光所包围的左马介来到了现代！



现代篇的女主角？



▲她是在巴黎大混乱中与左马介初会的女性，这个女人究竟掌握着什么样的秘密呢？

现代 谜之女性与大量的高级幻魔纷纷登场！



在本能寺中被神秘之光所包围后而消失的左马介来到了巴黎！尽管还不知道是什么原因造成了这种结果，但无可避免的是左马介即使到了现代，也需要同幻魔进行殊死的战斗。此外幻魔科学家吉鲁特斯塔也出现了！





◀如今的巴黎一片火海，大量的幻魔已经完全占据了这座城市。



在战国与现代两个时空中穿梭，追求爽快感的动作游戏大作已初见端倪！

现代 巴黎在顷刻间变成人间地狱

正在像往常那样执行巡逻任务的雅克·布朗亲眼目睹了幻魔的大屠杀，与法国陆军防卫队抵御了一轮幻魔的疯狂攻击后，却被神奇的时空转移改变了他原有的作战地点……



▲笼手变幻成蛇腹剑对敌人进行远距离攻击。

▲笼手变成长鞭将敌人卷到身边，而后雅克再用武器近距离攻击。

战国 雅克的笼手具有非凡的能力

通过时空转移从巴黎来到战国时代的雅克，初到异地感觉非常奇怪。经验老道的他被一种神奇的力量所牵引，而后继承了谜之笼手的神秘力量而成为鬼武者，他要在日本与幻魔决一死战！

BOSS战！

马塞罗斯·极与雅克·布朗的生死对决！



为了找到回巴黎的方法，雅克在探索的过程中遭遇了在《鬼武者》一代中使左马介陷入苦战的马塞罗斯。而此次登场的马塞罗斯已经进化到究极形态，攻击力与防御力都大幅度上升。灵活运用剑与盾发动攻击的马塞罗斯·极真正掌握了攻防一体的技能！

雅克使用“战术壳”与马塞罗斯战斗！在马克罗斯连续进攻的空隙内发动反击最有效果。BOSS战是整个游戏中的重头，如此华丽的攻防战真是令人万分期待啊！



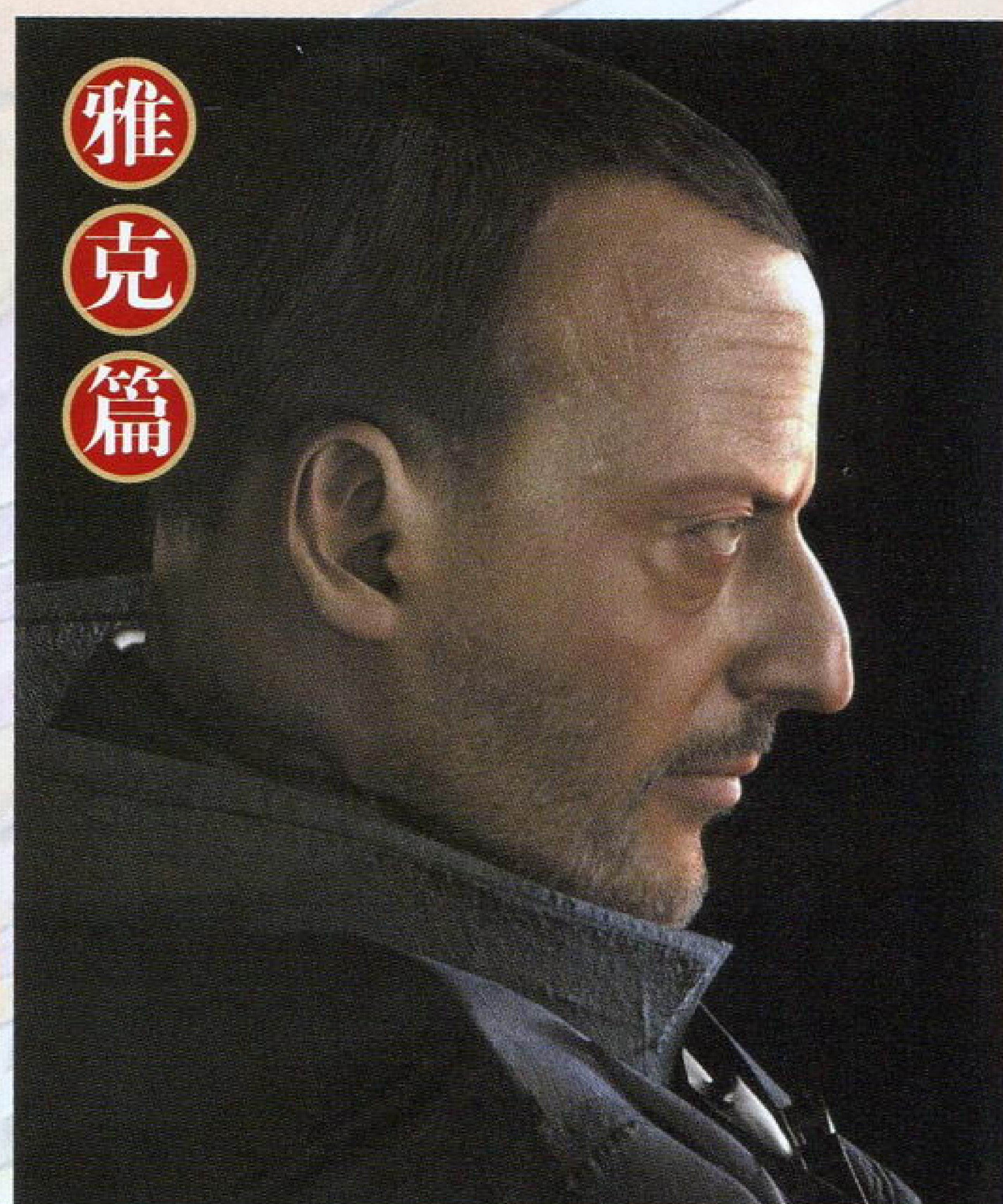
▶在雅克篇的日本战国时代，玩家可以在打斗的过程中欣赏到许多美丽的自然风光。











雅克·布朗是一名经验丰富、冷静果敢的职业军人，隶属于法国陆军。正在巴黎执行任务的他面对突袭而来的幻魔，毫无畏惧地孤军奋战。但这似乎也是一种命运的轮回吧，他的战斗舞台其实是在战国时代的日本……

◀雅克的笼手可以根据需要自由变化成多种武器进行攻击。





◀▲这场白热化的战斗究竟结果会是怎样的呢？雅克能否平安回到现代的巴黎呢？看来只有等待游戏发售之后才能搞清楚了。

▶雅克与左马介的会面是意料中的事情，期待两位鬼武者联手对抗幻魔！



CHECK！ 战斗的关键完全掌握在“战术壳”中？

所谓的“战术壳”是装备在鬼武者手腕上的笼手中的玉觉醒后所能发动的必杀技。目前已经确认的“战术壳”有雷属性、炎属性与风属性3种。在《鬼武者3》中使用多姿多彩的“战术壳”使战斗乐趣发生变化，这是相当吸引人的设计。利用“战术壳”发动连续攻击爽快地击倒敌人，这是使其成为系列最高峰的关键之处。



▲红莲之炎将幻魔彻底烧成灰烬！比起其他种类的“战术壳”而言，炎属性的“战术壳”的攻击范围很大。



▲鬼武者位于龙卷风中心发动的全角度攻击，在被幻魔包围的时候最适合使用。



◀这与一代中出现的紫电有什么样的区别呢？是否还像以前那样对敌单体攻击非常有效呢？

サクラ大戦V EPISODE 0 ～荒野のサムライ娘～

不灭的樱大战，永恒的樱浪漫！

文：D·S

樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士	SEGA	ACT
PS2 サクラ大战V EPISODE 0 荒野のサムライ娘	预定2004年	日版
1人 记忆要求未定		售价未定


▲广井先生和大场先生的现场讲解当然是不可缺少的节目。

在SEGA SATURN、Dreamcast、Windows以及Play Station2上都拥有众多FANS支持的美少女恋爱育成游戏——"《樱大战》系列"的最新作如今终于面市了！

尽管这次在TGS 2003上发表的这款《樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士》并不是真正意义上的《樱大战5 再见，我所爱的人》(暂称)，但这已经让等待新作问世已经近一年半之久的FANS喜出望外了！与以往的系列作品相比，《樱大战5 再见，我所爱的人》(暂称)的舞台从日本转移到了美国。在这片新天地中，讲述的是有关纽约华击团·星组的故事。作为"《樱大战》新系列"的第一款作品，就是发生在美国这片神奇的土地上的……

从目前的故事内容来判断，这款新作主要是介绍星组成员吉米妮·桑莱斯在加入星组之前的故事，并且在玩法上有许多动作成分在内，而其他系统在没有公开的情况下也可以视作为《樱大战5 再见，我所爱的人》(暂称)的系统实验品。相信到明年游戏发售之后，玩家就差不多能够了解《樱大战5 再见，我所爱的人》(暂称)的原始面貌了。



故事简介

背着日本刀的牛仔少女(COWGIRL)吉米妮·桑莱斯在继承了师傅留下的遗志后离开了出生地德克萨斯州（美国南部的一个州），骑着爱马拉利向纽约迈进。

然而，在她的旅途中遇到了一台蒸气甲胄和一位神秘的人物……美国人为保卫国土而展开的持久战争也在此时正式宣布开始！



▲尽管只公布了几张图片，但这已经足以安抚FANS那期待之情了！

系列主要制作人再次集结

这次新作的开发团队仍然与以往系列的制作阵容没有什么太大差别，这其中包括：制作总监督广井王子；角色设计原案藤岛康介；角色美术总监督松原秀典；音乐制作人田中公平；剧本创作者赤堀悟以及游戏开发公司OVERWORKS。此外游戏中的动画仍然由自《樱大战2》以后负责开发制作的动画公司Production I.G来完成。

传说中的系列第三代女主角堂堂登场

继真宫寺樱、艾莉嘉之后的系列第三代女主角吉米妮·桑莱斯已经提前与玩家见面了，看着游戏角色设计图不知道大家究竟会作何感想呢？尽管大家的评价可能会有很大的分歧，但有一点是不变的，那便是"《樱大战》系列"中的人物和故事始终是融为一体，在游戏中去了解角色、认识角色与角色感情同化才是最有趣、最令人激动的地方。仅仅根据角色设计去给一款还没有发售的游戏下定论的话，绝对是一种相当武断的行为。



吉米妮·桑莱斯，出生在德克萨斯州。这位牛仔少女背着的刀名叫"RED SUN"(红日)。其他资料不明。(D·S：汗……)为这位女主人公配音的是小林沙苗小姐，可能国内的玩家还不太熟悉。其实她是一位近年来新崛起的实力派声优，演绎的著名角色有《棋魂》中的塔矢亮和《第一神拳》中的间柴久美。









SEGA的展示会场上不停地播放着演示动画，驻足观赏的人流不断！

サクラ大戦物語 ミステリアス巴里

文：D·S

樱大战物语 神秘的巴黎	SEGA	AVG
PS2 サクラ大戦物語 ミステリアス巴里	预定2004年2月	日版
1人	记忆要求未定	售价未定

在《樱大战3》中，巴黎华击团给许多玩家都留下了美好的印象。有心的玩家都会发现，在整个"《樱大战》系列"中，有关巴黎华击团的故事除了《樱大战3》与《樱大战4》，以及今年推出的共3集的OVA之外，就很难再找到与之相关的内容了，这种结果就导致在帝国华击团和巴黎华击团之间并不能画上公正的等号。在许多巴黎华击团FANS不懈地请愿下，OVERWORKS终于宣布将在明年2月推出这款《樱大战物语 神秘的巴黎》！

至于这一次的故事舞台如副标题所写的那样，仍然是在花之都·巴黎。讲述的是巴黎华击团一段新的开始、新的故事，游戏制作者预计将会把巴黎华击团的魅力全部凝缩在这款游戏中。而从该游戏的类型上看也证明了这一点。这是一款纯粹的AVG，不包含任何SLG的成分在内。玩家可以在游戏中自然而亲切地去接触巴黎华击团，感受一种有别于系列正传的乐趣。

故事简介



▲巴黎华击团的女孩子们又和大家见面了，真是令人开心啊！

故事发生在《樱大战4》的剧情结束约半年之后，(也就是《樱大战3》的剧情结束一年之后)地点是仍然是在巴黎的梦玛露陀尔城区中夏诺瓦尔歌剧院。

事件的起因是由于在夏诺瓦尔歌剧院中工作的舞台剧演出者突然不知去向了，艾莉嘉·芳迪露、古妮西露·巴露米娜、哥吉妮戈、罗比莉雅·卡鲁妮莉和北大路花火为了彻底调查这件事而被卷入到了一场风波之中……

《樱大战》"系列"中的第一款推理AVG



正如前面所说的，这是一款真正意义上的AVG类型的游戏，而不包括以往系列作品中的SLG战斗部分。构架起整个游戏的核心是具有推理性质的多重选择系统，玩家要根据情节的发展来判断应该如何选择。至于该系统的实际情况是怎样的，目前还没有公布，但相信与LIPS系统会有很大区别的。







HYPER STREET FIGHTER II The Anniversary Edition

对战原点的全面集结！令人感动的梦幻对决！

1988年，CAPCOM的名作"《街头霸王》系列"首次登陆家用游戏主机，至今已经有15个年头了。15年来，全系列相关软件在全世界范围的总销量超过2700万份，创造无比辉煌的成绩，《街霸》也在很长时间里成为2D格斗游戏的代名词。《街霸》无疑是CAPCOM旗下最成功的系列之一，它令数以百万计的玩家为之疯狂，《街霸》也伴随着他们一同成长，一些已过而立之年的老玩家依然是这一系列的忠实FANS。

文：胜负师



超高街头霸王II 纪念版(暂译)	CAPCOM	FTG
PS2 HYPER STREET FIGHTER II：The Anniversary Edition	预定2003年12月	日版
1~2人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

今年CAPCOM举办了很多"街霸15周年"的主题纪念活动，但对于很多玩家来说，推出新的"《街霸》系列"作品可能才算是CAPCOM送给广大支持者最好的礼物。这次TGS展开之前就有传闻说CAPCOM将于今年年底在PS2平台推出一款纪念性质的《街霸》作品，而展会上，这个传闻也被证实。

新作名为《超高街头霸王II 纪念版》(暂译)，顾名思义就是一款以整个系列中最具影响力的"《街霸II》系列"为主要内容的复刻或重制版作品。从现有的资料来看，这是一部集中了《街霸II》5个版本中全部角色与系统要素的"全家福"式的作品，这5个版本分别是《STREET FIGHTER II：The World Warrior》、《STREET FIGHTER II：CHAMPION EDITION》、《STREET FIGHTER II TURBO：HYPER FIGHTING》、《SUPER STREET FIGHTER II：The New Challengers》、《SUPER STREET FIGHTER II X：Grand Master Challenge》。



本作最吸引人的地方是可以在选人画面时任意选择上述5部作品的基本系统，至于角色方面自然就是大家所熟知的"街霸16人"了，也就是说每个角色均拥有5种不同的性能，相当于可以选择80个角色。当然，部分角色在不同作品中的差异并不是很大，不过要实现以轻脚连打自押为王牌的"原祖SF II版"隆与拥有真空波动拳的"SF II X版"隆的对决，或是令"波动系"春丽与"蓄力系"春丽进行同场竞技已经不再是梦想，熟悉《街霸II》全系列的玩家必定会从中获得至高的感动。



本作公布之后，玩家反应并不一致，有人期待，有人观望，也有人表现较为冷淡。毕竟这样的怀旧合集在画面、音效等方面并没有本质的提高，可以说具有十分浓重的"FANS向"味道。不过本作的其他要素并没有完全公布，比如是否会加入画廊模式，收录"《街霸》系列"的经典原画或不久前举行的街霸15周年原画展中的作品，是否会收录珍稀影像、连技演示、精彩对局等等，都不得而知。不管怎么样，本作对于"街霸迷"来说是一部极具收藏价值的作品，值得关注。

BIOHAZARD OUTBREAK

生化危机 逃出生天	CAPCOM	A·AVG
PS2 BIOHAZARD OUTBREAK	预定2003年12月11日	日版
1～4人	记忆要求未定	售价未定
对应PS BB Unit		

文：卡伦

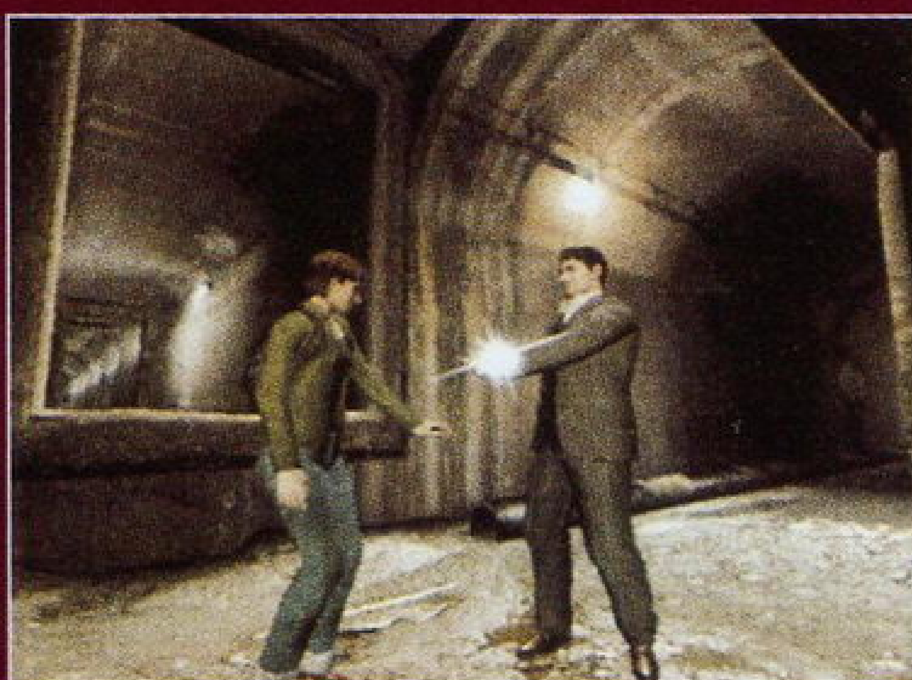
在不久前结束的TGS展上，CAPCOM提供了此款游戏的试玩，从中我们已经可以基本了解到游戏的大致轮廓，下面就让我们来看一下本作的最新情报以及一些在系列中从未出现过的全新要素吧。



道具的交换

在游戏中，玩家可以与在身旁的同伴进行彼此的道具交换，但是为了安全起见，应该注意挑选交换的场所，最好不要在随时都可能会出现怪物的地方进行交换。

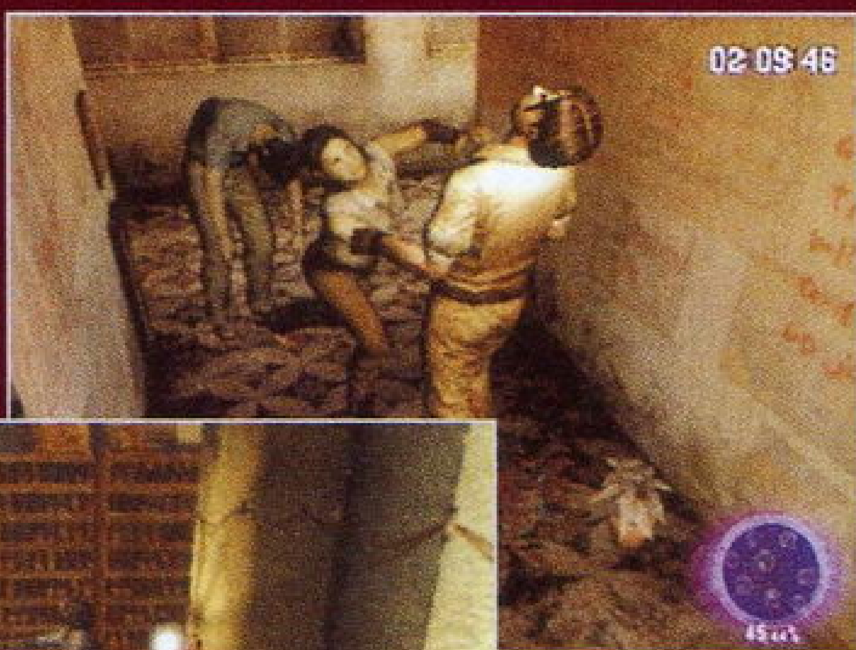


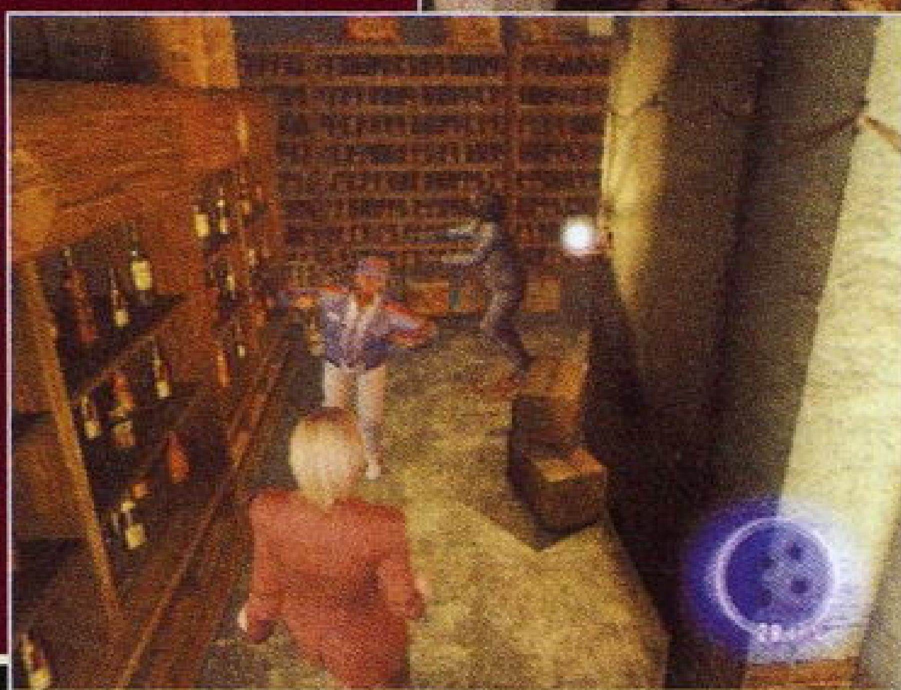


▲靠近同伴时进入菜单，等对方回应后便可交换彼此身上的物品。

丧尸化的恐怖

当角色受到某些攻击并经过一定时间后，如果没有进行治疗便会被病毒所感染。此时画面右下角会出现特殊标记，当侵蚀率达到100%后便会完全的丧尸化。但游戏并不会就此结束，玩家依然可以操纵已变为丧尸的角色数分钟以攻击其他玩家（相信会有不少人会主动选择变为丧尸……），不过此时无法使用一切道具。

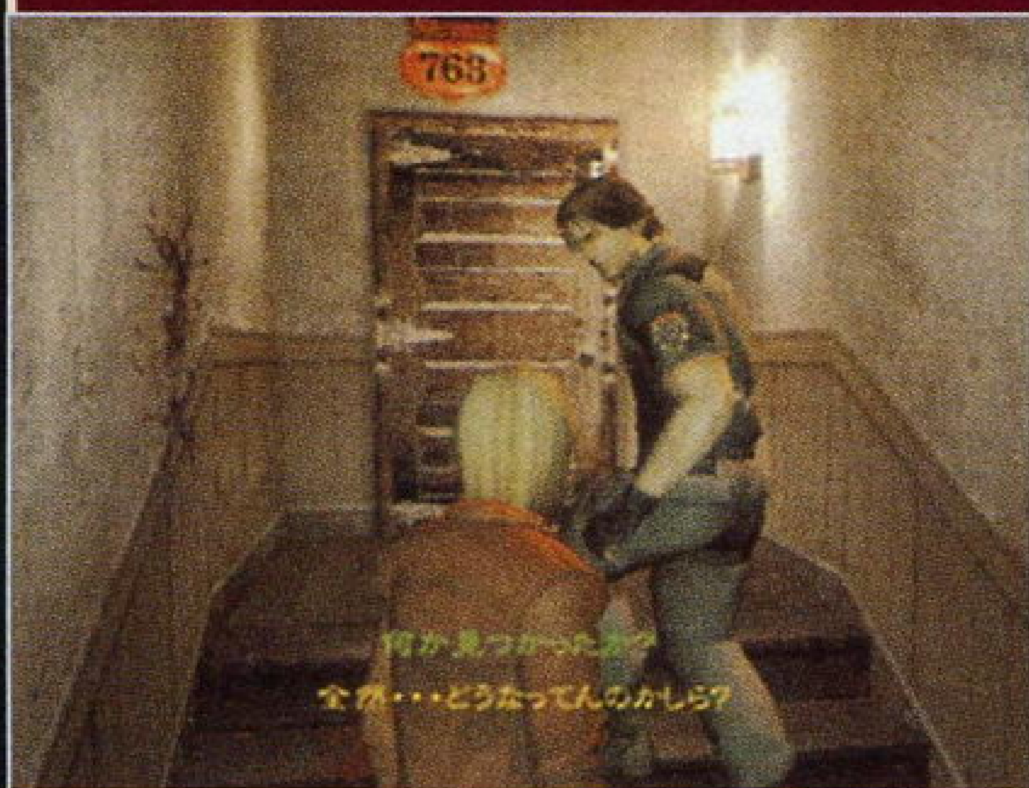




◀体验一下身为丧尸的"快感"，这大概是许多玩家自一代起便有的心愿吧。

与同伴间的沟通

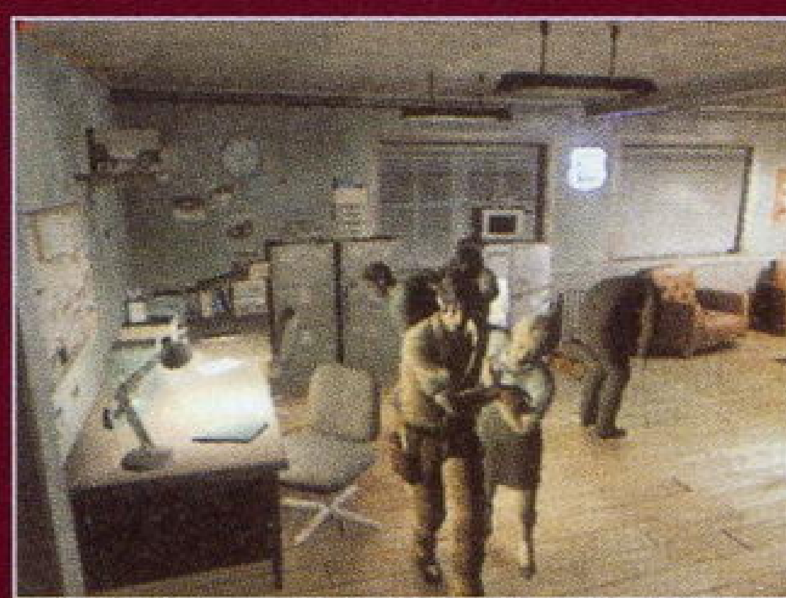
与其他网络游戏不同的是，本作并无法实现游戏进程中的实时语言交流，不过玩家可以通过按键的组合向同伴表达出"是"、"否"、"过来"、"求救"等各种信息，在遇到危急状况时非常有效。



◀按□键时，便会呼出决定选项，然后再根据当时的状况说出相应的话语。

合作逃生

当玩家体力值在一半以下后，就会如系列一贯的传统一样移动速度变慢。在这种情况下，只要让同伴搀扶着你便可加快移动速度。但此时就处于毫无防备的状态，因此一定要一边注意周围的状况一边行动。



▶同伴行动迟缓的话，面对众多的敌人便很难逃脱，所以要尽快上前救助他。

救助伙伴



如图所示，在这种状况下，如果同伴跳跃失败的话，便会紧紧抓住大厦的边缘，而此时他如果受到怪物攻击就会坠楼而死，因此一定要尽快靠近同伴快速按键将其拉上来。

MONSTER

在游戏中会出现许多我们的"老朋友"，下面这四种怪物除变异老鼠外都是曾在二代中登场过的，不知玩家们是否又有种回到那个恶梦般的城市的感觉呢？

谜一般的巨眼



▲看到这幅画面后，首先进入各位脑中的大概只有一个字母——G……

巨大化的老鼠



▲将病毒散播到整个浣熊市的罪魁祸首，本作中新登场的怪物

HUNTER



▲一击必杀的利爪攻击大概是所有玩家的恶梦

摩斯巨蛾



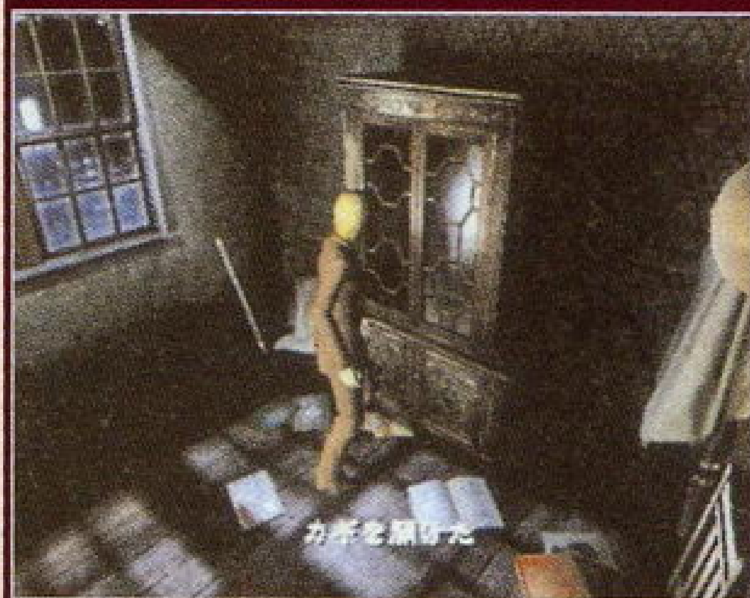
▲在二代中它可谓是弱得无法再弱，不知本作中它的表现又会是如何呢。

各角色的特技和特殊行动

角色名	特技	特殊动作
凯文	最初就持有火力强劲的手枪	能够进行踢腿攻击，并且可以利用手枪进行必杀攻击
大卫	可以组合道具制成武器	可以使用刀系武器进行连续攻击，另外还能够投掷扳手攻击敌人
辛迪	可以将药草放置进容器中从而携带大量的药草	受到敌人的袭击时轻松就可以回避掉
马克	最初就持有马克专用手枪	可以使用防御令伤害减轻，此外还能利用棒系武器进行必杀攻击
乔治	可以将药草与药剂组合制成新的药品	在躲开敌人攻击的同时还可以通过撞击攻击敌人
艾莉萨	携带有可以开启部分房门的钥匙	能通过向后跳跃躲避怪物的袭击，并且可以利用手枪进行必杀攻击
吉姆	通过掷硬币可以影响到怪物出现数量的变化	可以通过装死来免受敌人的攻击，但是侵蚀率会一直增加
阳子	在包中可以放入四种道具	回避怪物的攻击后会向后方移动，以同敌人保持一定的距离

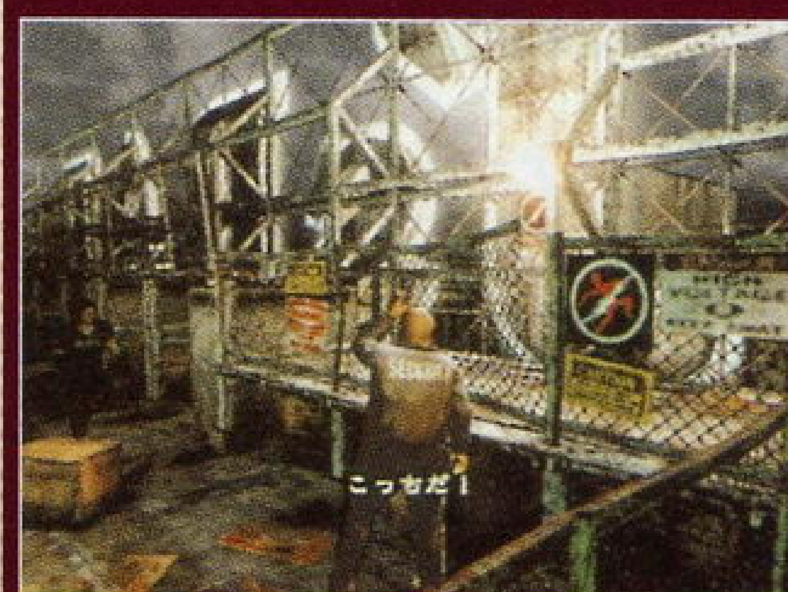
全角色特技大公开

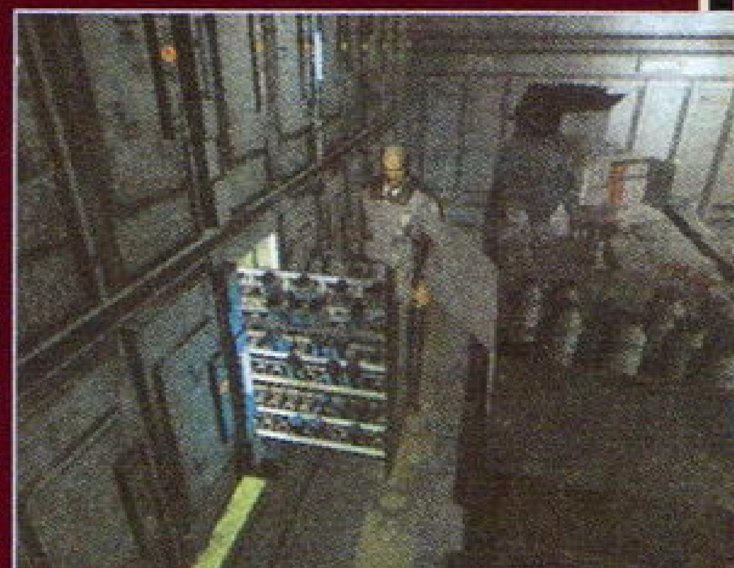




可供选择的主人公全部共有8人，而且各有不同的特技。在游戏中，玩家只要按R2键就可以使出所控制角色专有的特殊动作，共分为踢腿和连续小刀攻击的特殊攻击系以及可进行向后跳跃等动作的紧急回避系。玩家只有通过合作，活用每个角色的特技才能令游戏顺利进行下去。

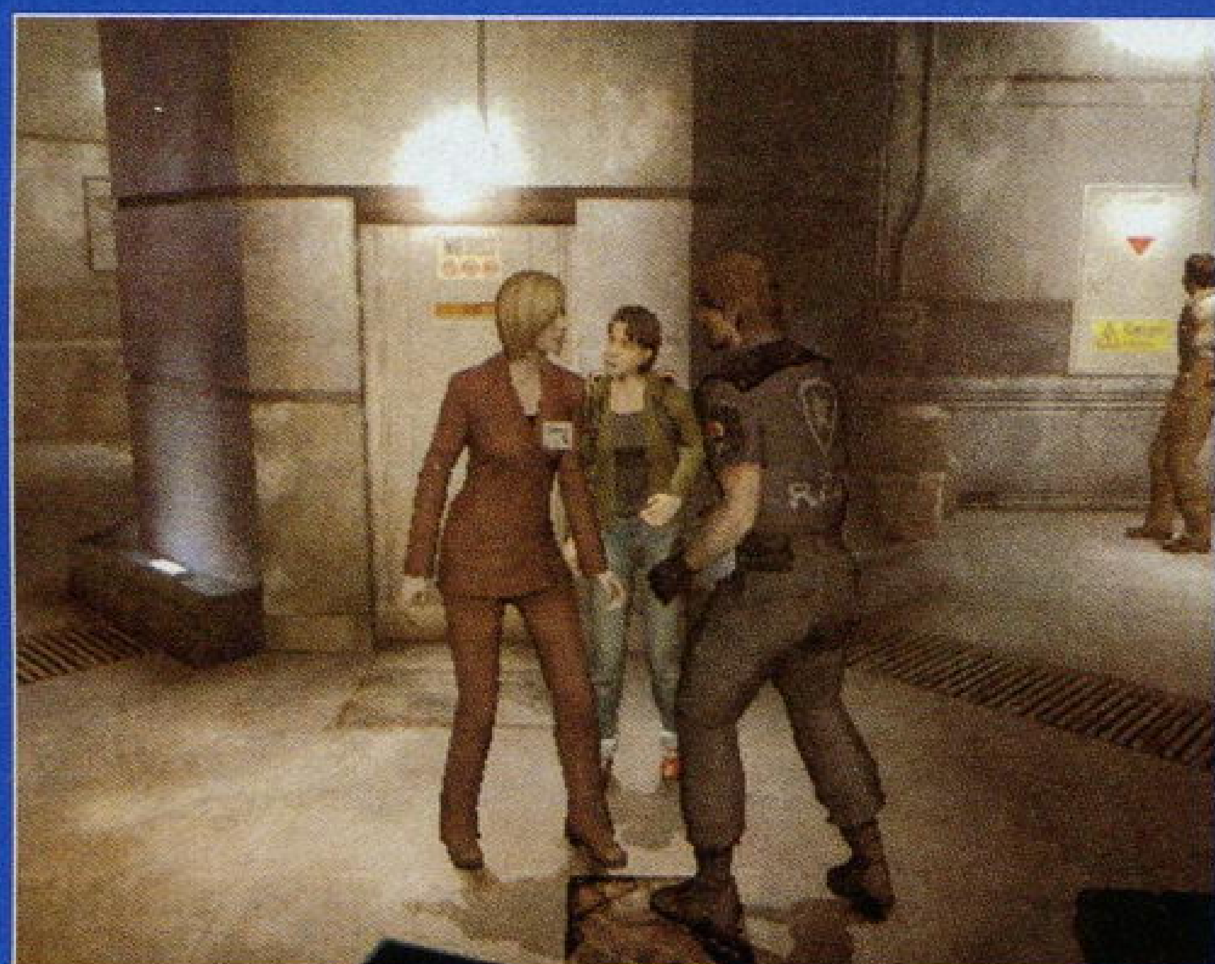
单人模式详细公开

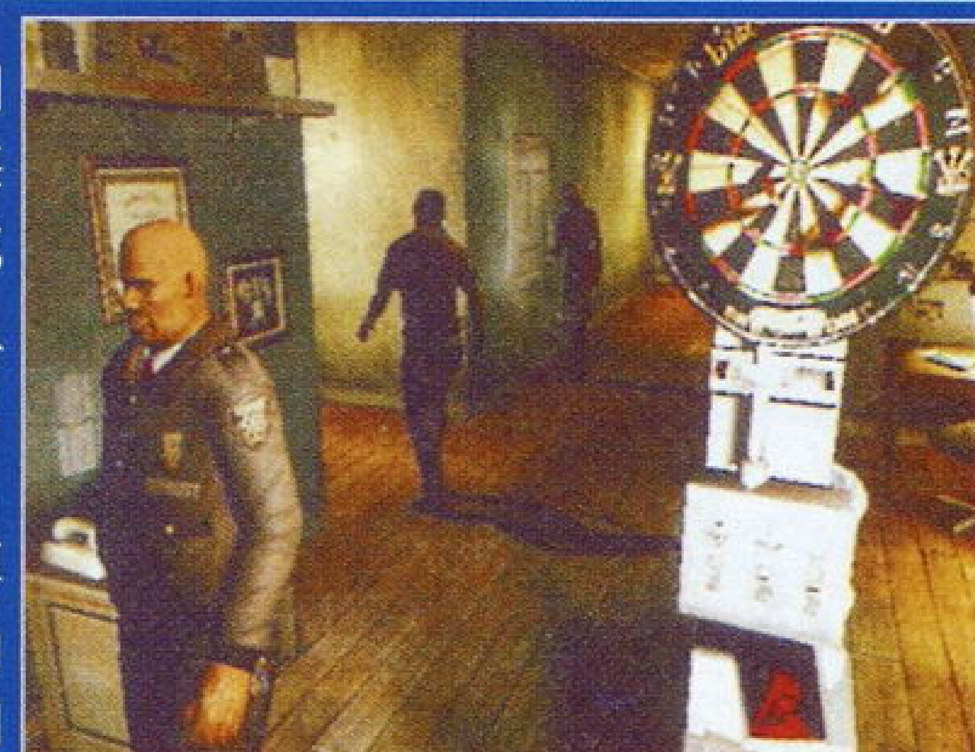




虽然本作被称为“网络版生化”，但CAPCOM也专门设计了单机模式。玩家要同电脑操纵的NPC角色一同体验浣熊市的恶梦，一边与来袭的怪物战斗一边解开多种多样的谜题。单人模式的游戏时间大约在1小时左右，但因为有依据玩家的行动顺序来而出现不同要素的设定，所以无论玩几次都不会感到厌倦。而且由于使用角色的特征各异，每当改变使用角色的时候，就可以体验到截然不同的乐趣。

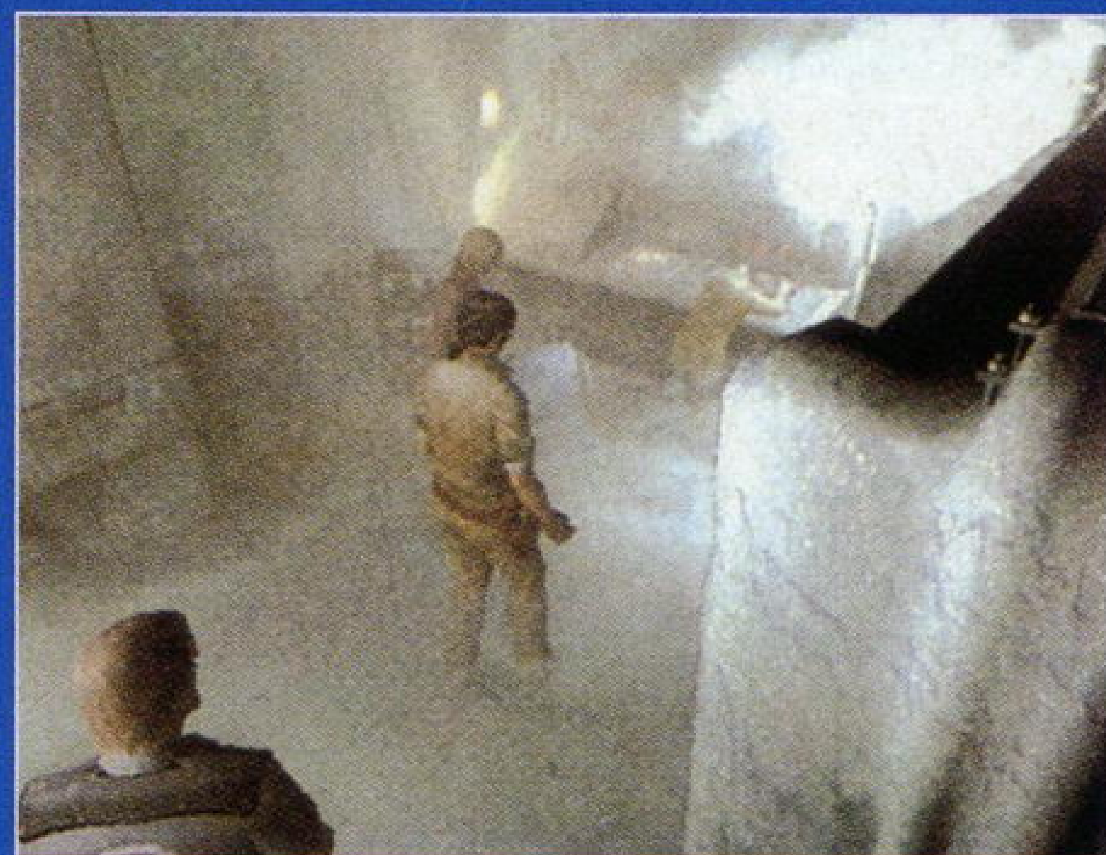
体验版最速报道！





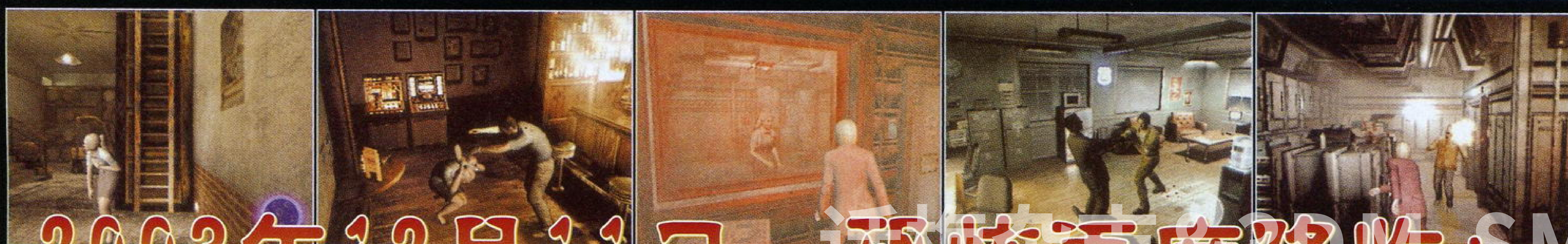
游戏一开始时，4个角色（全玩家或玩家和NPC）会同时出现在一个房间内，屋内的物品谁先取到就是谁的，但每人只能携带4种道具。至于游戏的进行方式则和正统派生化没什么区别，都是与怪物战斗、寻找重要道具和钥匙以进入下个冒险地点等。但在游戏中无法与同伴进行复杂的交流，因此感觉有些怪异，配合杀敌的味道就淡了许多。

本作的画面只能算是一般，但作为网络游戏来说也还算可以接受。游戏中登场的丧尸数量空前地多，但由于我方角色也增多了，而且移动方式变为了《MGS》那种类型，因此倒不会觉得难度提高得有多么恐怖。值得注意的是，以前在游戏中完全可以不顾周围的形势去拿取道具，反正时间会定住不动。但在本作中，拣道具、换弹夹、进行调查等动作都是实时进行的，如果玩家还是照着老习惯来进行游戏的话，在最初游玩的一段时间内肯定会觉得不太适应。



由于本作讲究的便是合作，因此玩家需要时时注意和同伴的交流才能将游戏进行下去，某些谜题也需要四人聚在一起看看手上有什么道具并一起探讨应该在什么地方使用。但因为无法聊天的缘故，因此交流起来大概会非常困难，道具只能交换无法抛弃的设定也让人觉得很不爽，如果和你合作的人是个喜欢单干的家伙的话，大概会让你气得七窍生烟但也无可奈何，玩家只能祈祷自己的同伴性格好一点吧。

坦白地说，试玩版给人的感觉还是失望居多，但因为这还不是完全版，因此就此下结论也早了一些，希望等12月11日游戏正式发售时上述的问题都能够得到解决吧。



2003年12月11日，恐怖再度降临！

文：GOUKI



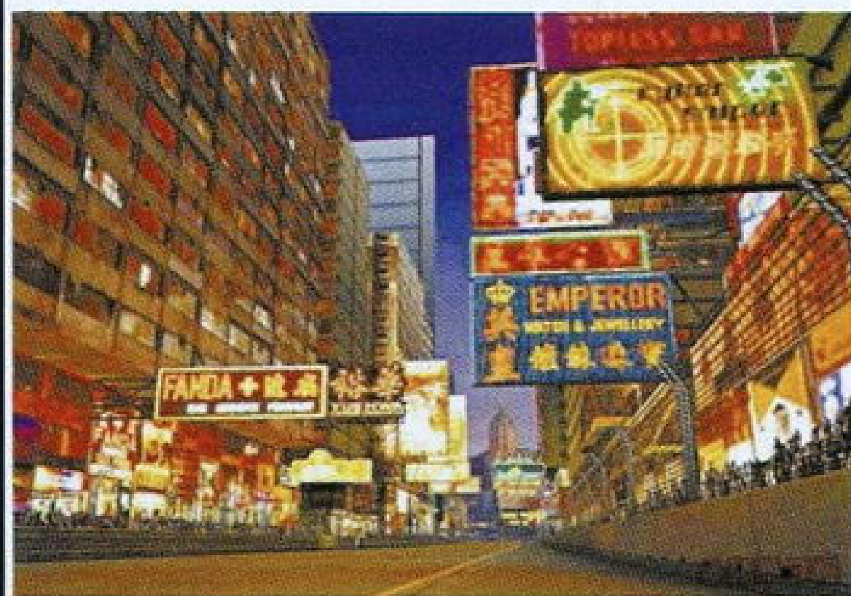
GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

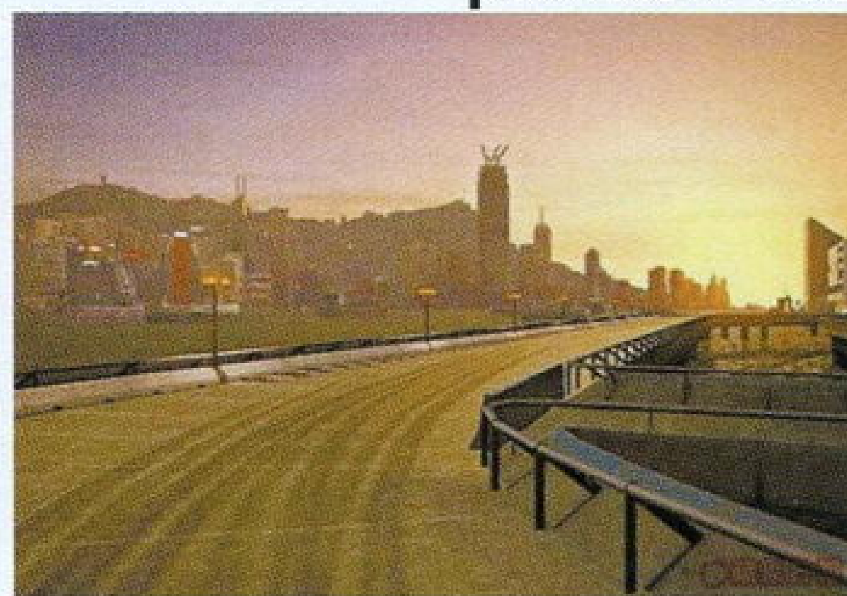
GT赛车4	SCEI	RAC
PS2 GRAN TURISMO4	预定2004年	日版
游戏人数未定	记忆要求未定	售价未定
对应GT FORCE、GT FORCE Pro、PS2 BB Unit、PS2网络连接器		

本次的TGS上关于《GT赛车4》共有三大新闻：一是为了追求更高的游戏素质，游戏的发售日从2003年底变为了“2004年发售未定”；二是游戏中将会出现中国香港的赛道！虽然感觉上还是离得比较远，没有“北京三环、四环”、“上海世纪大道”、“深圳深南大道”那样的高认知度，但制作小组的诚意仍然让我们感动不已！三是年底将会发售完全中文化的《GT赛车4序幕版》！那么这是否预示着大陆版PS2的即将发售呢？

中国香港尖沙嘴赛道收录决定！

制作人山内一典在TGS展上接受访问时表示，在去年圣诞节期间他前往香港参观时，被香港美丽的夜景深深吸引，于是才有了制作香港赛道的打算。





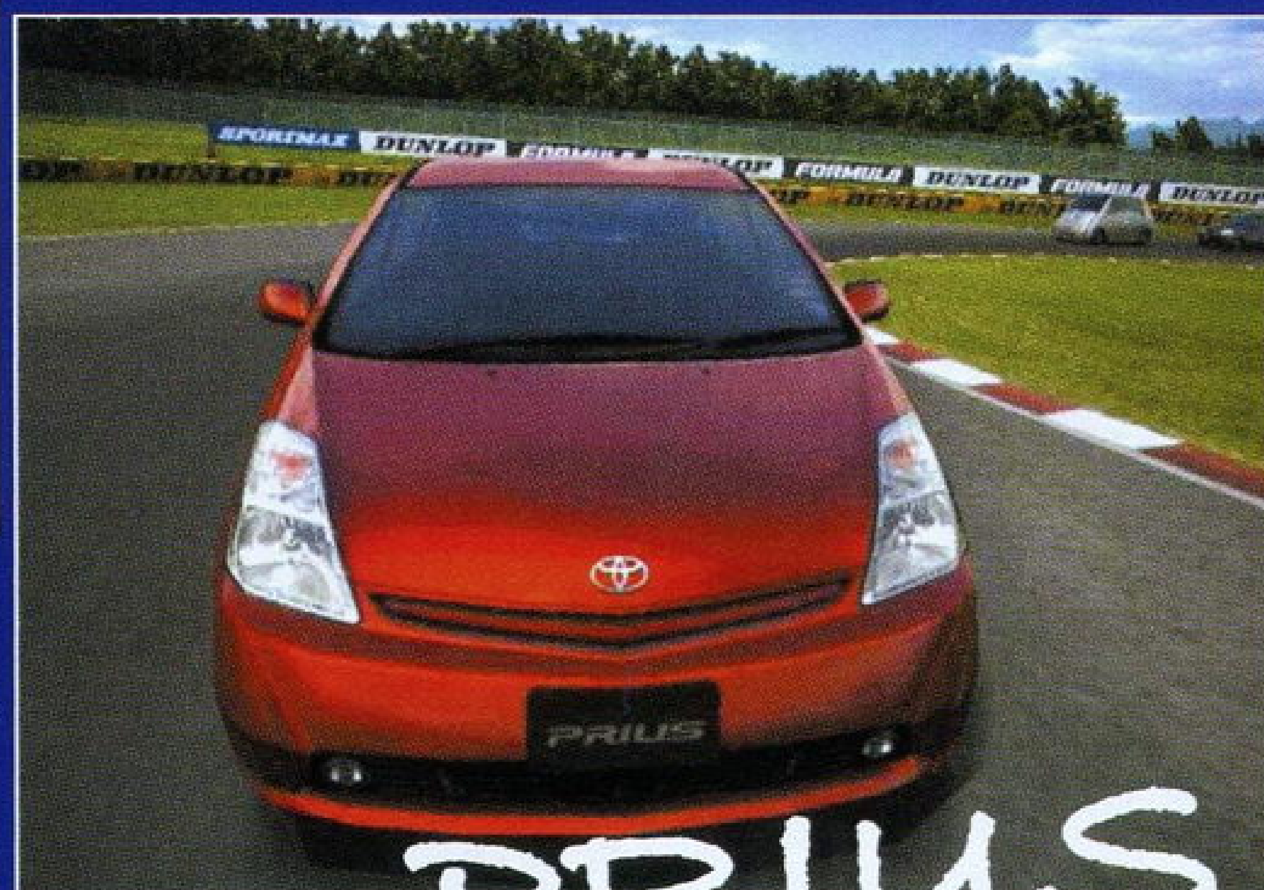


两个特别版的《GT赛车4》

游戏虽然延期发售，但是在今年年内玩家仍然有可能享受到两款高素质的以《GT赛车4》为蓝本的新作！那就是《GT赛车4 PRIUS TRIAL VER.》以及《GT赛车4序幕版》。

《GT赛车4 PRIUS TRIAL VER.》

“2004款PRIUS”是日本丰田公司新近推出的新款房车，这辆车的最大特点就是1升汽油可以行驶35.5公里，为目前世界上最省油的房车。《GT赛车4 PRIUS TRIAL VER.》就是以《GT赛车4》的制作引擎开发的一款以PRIUS为“主角”的作品，玩家可以在游戏中驾驶着PRIUS来提前感受《GT赛车4》的无穷魅力！不过，想得到这个版本并不是件容易的事情：该版本将于10月20日～11月30日间在全日本约2000家丰田专卖店免费赠送。有条件的朋友就千万不要错过了。



PRIUS

看看2004新款PRIUS在游戏中的表现吧！

小知识：带你认识PRIUS

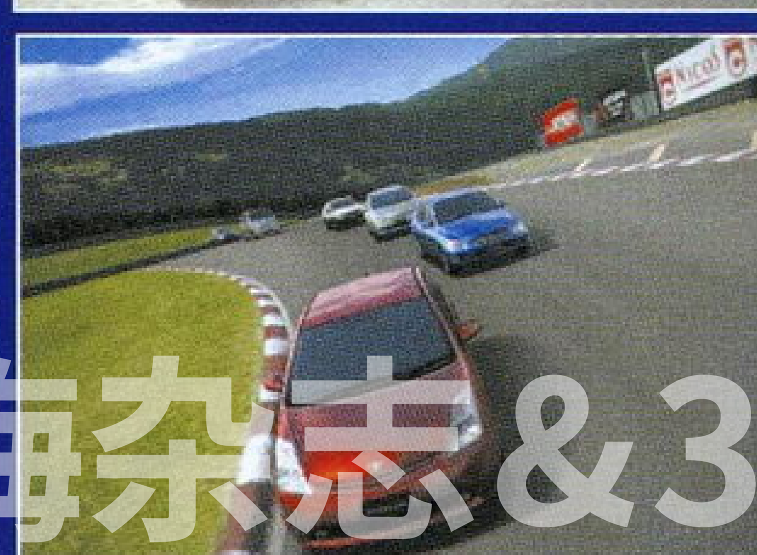
PRIUS是日本丰田公司于1997年推出的世界上第一台大批量生产的电气混合动力轿车，以绿色环保的健康形象而受到大众的广泛认同。时隔6年，在混合动力车市场占有90%份额的丰田公司再度推出2004款PRIUS，欲在电气混合动力技术方面引领新潮流。



▲俊男美女身后的就是丰田的新款PRIUS了。









《GT赛车4序幕版》

为了弥补游戏延期给玩家带来的失望之情，SCE将在今年年底发售一款名为《GT赛车4序幕版》的作品。从名字中就可以看出这款作品将是一款“体验版”性质的作品。山内一典在谈到这款《序幕版》时表示，由于《GT赛车4》的开发工程十分庞大，游戏的正式版将会采用2张DVD的方式进行发售，因此在2003年底发售这款《序幕版》不仅能够让苦候多时的FANS们率先体验游戏，并且还能够有充分的时间针对玩家反馈回来的意见进行调整。这款《GT赛车4序幕版》将会对应GT FORCE以及下面将会详细介绍的GT FORCE PRO，并且还会收录大多数将在游戏中出现的模式。最有价值的是这个版本还将会推出完全中文版！（就像去年推出的《GT赛车 概念车赛 东京-日内瓦》那样）看来这次的延期也不完全是坏事呢！

GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
“Prologue”
December '03 RELEASE!
中文版发売决定！

最强无敌超绝美形的

FANS必备之外设——GT FORCE PRO！



GT FORCE PRO，它的前代产品GT FORCE已经给我们留下了美好的印象，那么，这个“PRO”版本到底有什么令人激动的改进呢？这自然就需要请亲身体验过GT FORCE PRO魅力的人来现身说法了。现在就让我们来看看本刊特派记者罗严塔尔从东京现场发回的GT FORCE PRO体验报告：

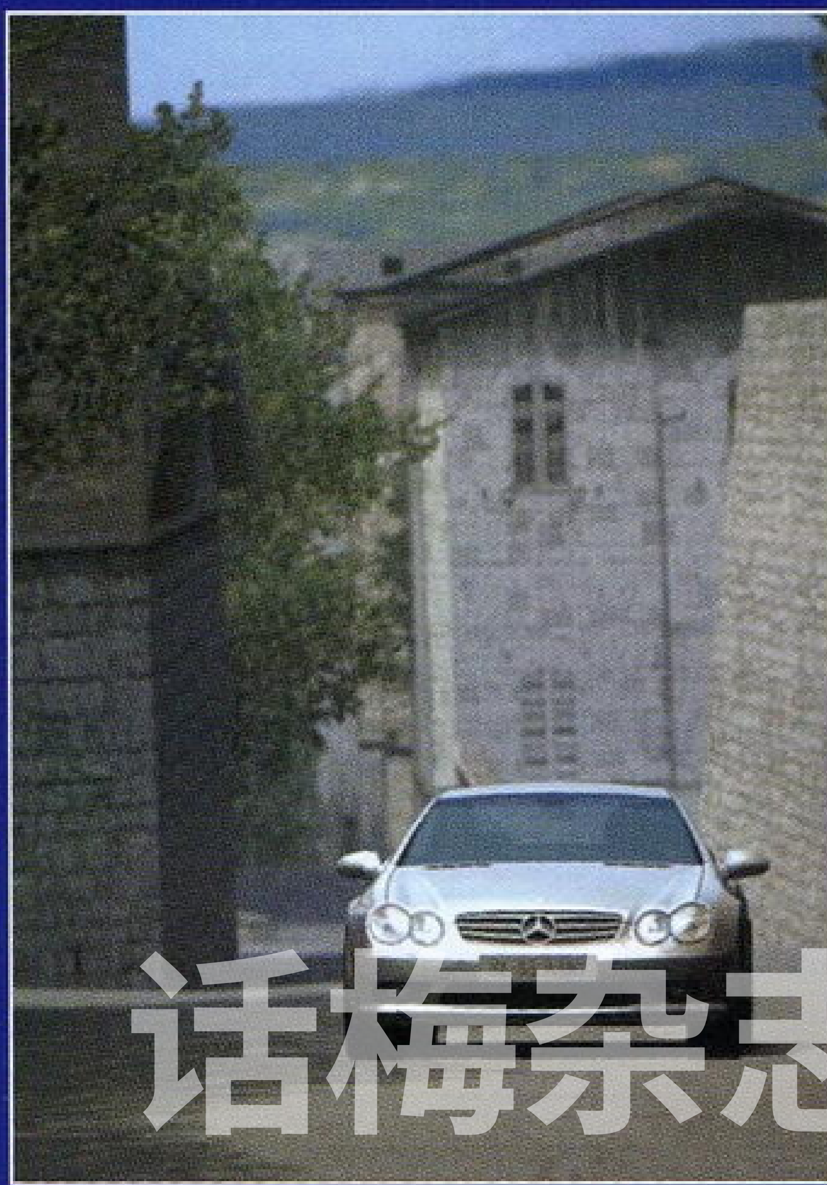
经过一个小时的漫长等待我终于能坐到《GT4》那豪华的筐体上了。说到这供试玩的筐体，其实就是GT FORCE PRO的设备加上一台液晶显示器而已。但是正因为如此我也可以详细地体会一下GT FORCE PRO吧！

从外形说起，明显看出GT FORCE PRO的设计考虑了家庭的需要，而不是一味的街机筐体，方向盘在不易觉察的情况下做了一点小型化的设计，而档位则固定在方向盘的右边，是一个上下拨的摇杆，非常娇小，个人认为可能是考虑到还是用AT（自动档）的玩家比较多的原因吧。当然这完全不影响专业玩家使用MT（手动档）的效率——经过试玩，证明在进入弯道的时候，右手可以很轻松地完成“退档→双手扶方向盘把握方向→挂档”的一连串动作——说实话这甚至比开真车舒服——不用踩离合器。

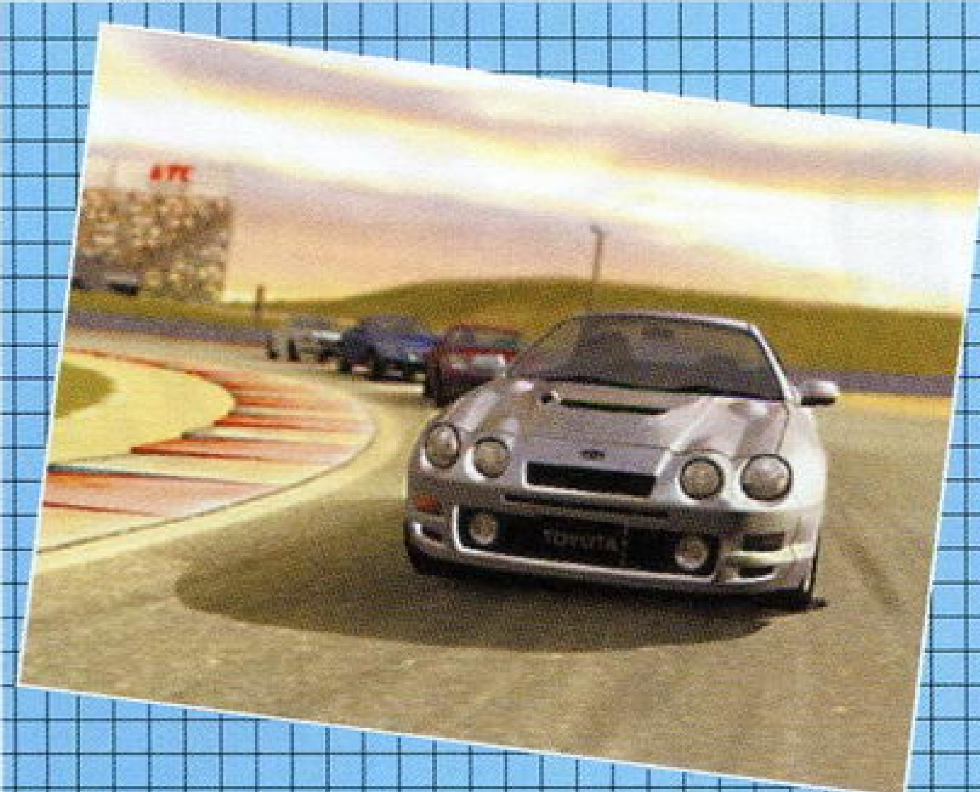
GT FORCE PRO的油门比真实的汽车稍紧，刹车则和真车无异。我比较惊奇GT FORCE PRO的油门和刹车这两个踏板究竟是怎么做出来的，它对玩家的一举一动非常敏感，油门一松一抬之间，按照你的力度不同车也会做出很“贴切”（只能用这个词来形容）的反应。配合着《GT4》这个怪物般专业的游戏，坐在那个筐体上我一时还真是产生了开赛车的感觉！这种感觉与平常游戏厅那些筐体的迟钝至极的油门有天壤之别，那些破踏板有些时候你必须完全踩下去才能有反应，而GT FORCE PRO的就像在开真车，每踩一点，你的车都会有不同的反应。

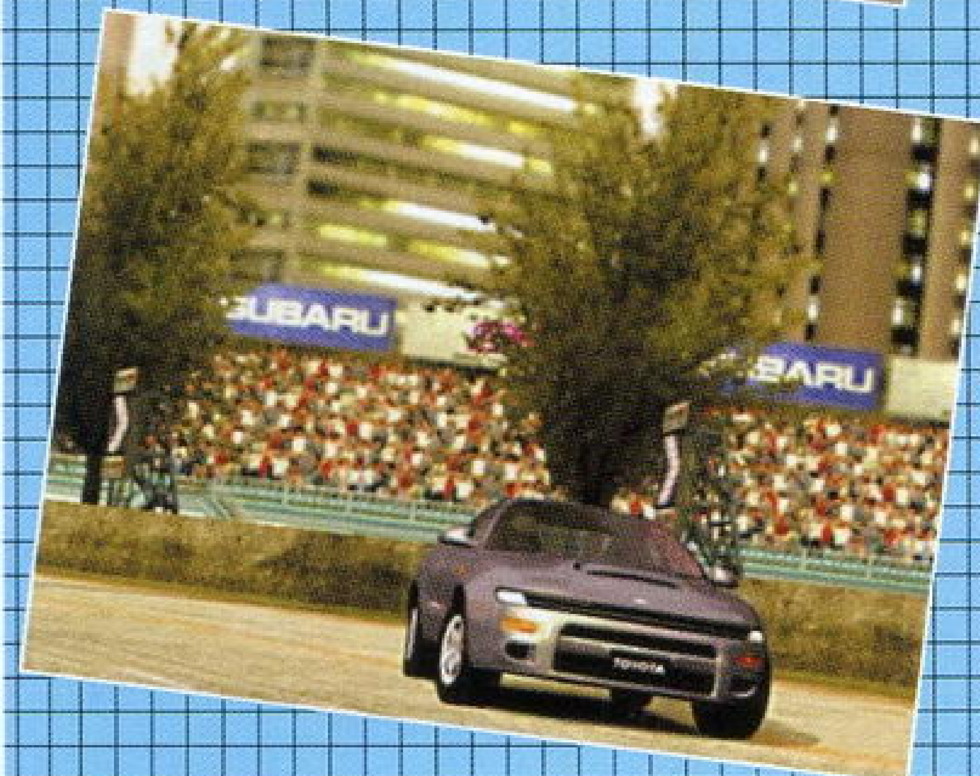
最后我再来说说GT FORCE PRO最关键的部分，方向盘。方向盘本身是磨砂的材料，双手握上去很舒服。DS2手柄的功能键，全部集中到了方向盘中间的圆盘上，选车和选择功能的时候完全可以用方向盘来完成。方向盘上甚至有十字键，总之GT FORCE PRO不是一个独立于手柄之外的东西而更像一个手柄的进化体。

当然更重要的是GT FORCE PRO的方向盘在游戏里的表现。它是有力回馈功能的，车在拐弯和加速的时候你能明显感觉车在和你闹别扭——真正开过车的人都知道为什么有“好车就像有生命的一样”这种说法——在用GT FORCE PRO开车的时候，车时时刻刻都在对你的操作做出纤细或者暴躁的反应，真车的方向盘恰恰是这样，这也是用手柄开赛车永远不会体会到赛车游戏乐趣的原因，GT FORCE PRO的出现让赛车游戏几乎无限接近于真实驾车的感觉！（当然《GT4》也功不可没）与街机的赛车筐体那种胡乱力回馈不同，GT FORCE PRO的力回馈是微妙的，纤细的——加速时候的微震感，拐弯时候车轮艰难的摩擦以及车本身想自动回正而传给你的抵抗感，赛车进入高速冲刺的时候有点轻飘的失控感，每一样都让你陶醉并且“得心应手”。



当然，我也发现一个方向盘的问题。那就是的确有点小。虽然真实的比赛用车的方向盘都是小而敏感，但总感觉GT FORCE PRO的方向盘在那个基础上“又小了一圈”。因为方向盘较小，在快速打轮的时候容易别着双手，动作不快些，时常抽不出手来。这也是惟一一个遗憾的地方，虽然厂商要顾及到成本问题，但作为玩家总想尽善尽美吧。（文：罗严塔尔）













Kunoichi 忍

《Kunoichi 忍》可以说是本次TGS展世嘉方面最引人注目的出展游戏之一，宣传片制作得颇具震撼力，让人期待倍增，各位玩家看过本期Gamehalo中收录的相关影像后是不是也有同样的感觉呢？随着发售日的不断接近，《Kunoichi 忍》在系统方面的透明度也越来越高，新动作与新系统的名称与性能也已经公开，这次就这些方面补充说明一下。说一句题外话，本作的原开发厂商OVERWORKS已于10月1日与WOW ENTERTAINMENT（代表作《SEGA GT》、《死亡之屋3》）合并建立新公司SEGA WOW，我们有理由相信“《忍》系列”的前景会更为广阔。

PS2	Kunoichi 忍	SEGA/SEGA WOW	ACT
	Kunoichi 忍	预定2003年12月4日	日版
	1人	记忆要求未定	6980日元
	对应周边未定		

文：多边形

刀

前作主人公秀真手中的妖刀“恶食”因其吸魂的属性给玩家留下了深刻的印象，而此次绯花的武器也极具特色。之前就曾说过绯花带有3把刀，背后那把较长的忍者刀名为“现世”，而贴在腰间的两柄小太刀名为“双翅”。我们可以简单地理解为“现世攻击力高但破绽大，双翅破绽小，但相对的攻击力也低；双翅多用于杂兵较多的场合，现世在对付一些防御力高的敌人及BOSS时更能发挥威力。”不过在游戏中还是要视情况灵活运用。

太刀・现世



▶背后背着的那把太刀，攻击范围广，攻击力高，只是在连续挥刀时的间隙比较大，容易出现破绽。

小太刀・双翅



◀腰间的两柄小太刀，刀身细小，攻击距离短，攻击力也不高，不过攻击时刀身回转，可以形成华丽的连续攻击。

连击

连击数显示对于动作游戏来说通常都能增强爽快感，本作中也引入了连击系统。只要在一定时间间隙内连续击中敌人，连击数便会增加。从影像来看，连技的有效时间比较短，不超过2秒钟，所以要达成高连击数有时需要用手里剑来衔接，而使用双翅攻击也比较容易形成高连击。



▲连击数越高，能量槽增长越快。

分身攻击

连击的作用是可以令血槽下方的能量槽增加，当达到一定量时就可以使用分身攻击。分身攻击算得上是前作蓄力攻击的强化版，在发动时绯花的周围会产生数个残像，残像与本体都具备攻击力，她们会一下子冲出去，对敌人造成巨大的伤害。分身攻击可以集中对付一两个强敌，也可在前方有多个杂兵的场合使用，并且还可以形成杀阵，可以说是华丽与实用并重。



蹴

足技在前作中多用于破防，在使用限制上也比较多，比如只能在地面使用，必须在锁定时才能使用等。而新作中绯花的腿上功夫相当了得，无论是足技的数量还是作用都被大幅强化，这或许也是为了突出绯花作为女忍者的特点吧！这次不仅可以在地面，在空中也可以使用足技，在很多场合都能起到十分显著的辅助效果。应该说足技的使用技巧还是满深奥的，需要认真练习方能全面掌握。

蹴返

上期的“前线狙击”中已经提到过绯花的足技可以将导弹踢飞，这一技巧的官方名称叫做“蹴返”。本作中有战斗机这样的敌人，在对付它们时蹴返将成为十分重要的手段。因为绯花在踢飞导弹避免受伤的同时，还可以令导弹的弹道发生改变，反而向敌人飞去，可以说达到了攻防一体的上佳效果。只可惜TGS的影像中并没有蹴返的演示，在出招时机要求的严格程度上还不太明朗。



▲无论在地面还是空中，都可以使用蹴返。虽然动作不同，但效果是一样的。另外，这可是忍者经过严格训练后才能使用的技巧，小朋友们不要模仿哦！

装甲破坏

游戏中有被坚固装甲包围的敌人，用太刀和手里剑攻击都会被弹开，无法对其造成伤害，此时就需要使用足踢来攻击。绯花的忍术可以将“气”集中在脚上，注入敌人内部，并能在一瞬间爆发出来，将厚厚的装甲完全粉碎。破甲之后敌人会变得十分脆弱，绯花就能将其轻松斩杀。奇异生物式神的铠甲、骨骼，浮游炮台之类机械兵器的装甲都需要用这一招来破坏，看来足技在本作中将大有可为！



▲◀装甲破坏的一瞬间，是不是很有魄力呢？

足拂＋蹴落

绯花拥有相当华丽且十分常用的足部连续攻击，整个过程分为两部分，也就是“足拂”与“蹴落”。足拂就是在接近地面的敌人时以一记扫腿将敌人挑向空中，而接下来绯花随浮空的敌人跳起并将其狠狠踩向地面的动作就是蹴落了。这一招成功使用后可以在地面上形成范围颇广的冲击波，能对周边的敌人造成伤害，令敌人出现较长时间的硬直，这样便更易形成杀阵。



▲接近敌人，用足拂将其浮空。



▼用蹴落将空中的敌人向下猛踩。

▲地面产生的冲击波会波及周围的敌人。



文：卡伦

ベルセルク

剑风传奇（暂名）	SAMMY / YUKES		ACT
PS2	ベルセルク（暂名）	预定2004年	日版
	1人	记忆要求未定	售价未定
	对应周边未定		

太阳第五次死亡后
新、旧之名的都城之西出现了赤之湖
此乃第五个御使诞生的证明
御使乃暗之鹰，
其为罪深的黑羊们之主、盲目的白羊们之王
亦为将世界导入黑暗时代之人……
——《默示录》



《剑风传奇》是日本著名漫画家三浦建太郎的经典之作，迄今为止，其单行本已出至第25卷，而累计销量更是达到了1800万本的惊人数字。它那独特阴暗的世界观以及极具冲击性的画面是其受到众多读者拥护的重要原因。数年前DC上便曾有改编自漫画的游戏登场，并在当时大受好评。而SAMMY预定在2004年于PS2上发售，由DC同名作的开发会社YUKES担当制作的本作更是紧随漫画的最新进度，相信届时会令广大的《剑风》FANS再度沉醉于那个残酷冰冷的世界中。

在不久前结束的的TGS展上，SAMMY提供了该款游戏的试玩，在冰天雪地中，津手持斩龙剑不断砍杀来犯的怪物——在单行本24、25卷中出现的兽鬼和巨鬼。凭借被称为“AROUND攻击”的系统，玩家可以向着不同的地方发动连续攻击，而且更如同漫画中一样可以从左臂的义肢内发射出威力惊人的大炮。百人斩的快感将在此款游戏中得到充分体现。

恐怖的压倒性破坏力







津

原鹰之团的最强战士，由于被自己最信赖的朋友格里弗斯所背叛当成了其重生的祭品，从而在“蚀之刻”中失去了左手、右眼、以及几乎所有的伙伴，甚至连最心爱的女子都在自己面前被别人玷污。在那场浩劫中存活下来的他背起了巨大的斩龙剑，向使徒和神之手展开了自己的复仇。

格里弗斯







原大陆最强佣兵团——鹰之团的团长，梦想以自己的双手创造一个国家，但牢狱中一年的折磨却令这位英雄变为了彻彻底底的废人，在无尽的绝望下，他拿起了霸王之卵，以自己最重要的东西——鹰之团为祭品而成为了第五位天使——黑暗之翼费蒙特。

卡思克

虽为女子之身却身居鹰之团副团长一职，一直暗恋格里弗斯，后成为津的女人。在蚀之刻中，她因受到格里弗斯的奸污以及亲眼目睹几乎所有战友的惨死而导致精神失常，在最新的漫画中依然没有一丝痊愈的迹象，而在公布的图片中她为何会身着铠甲是游戏的疑点之一。



兽鬼



川马



巨鬼



文：波罗

荒野兵器 Alter Code:F	SCE/MEDIA VISION	RPG
PS2 WILD ARMS Alter Code:F	预定2003年11月27日	日版
1人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

继上次向大家报道了《荒野兵器 Alter Code:F》（以下简称《WA:F》）的三个主要角色和初步资料后，官方接着又公布了关于其他方面的新情报。其中还包括了各种各样的动作介绍。好了，大家随我一起来看看这些新的情报吧。



与扎克共同行动的风鼠



队中的智囊

要说到队伍中谁的寿命最长智力最高，那恐怕非汉蓬莫属。连具体年龄都不知道的它，在长年累月中累积了人类无法相比的知识。在大家冒险的旅途中，遇到什么困难都是由它来出谋划策的。

汉蓬

拥有极高智慧的风之亚精灵。总是自称是“知性派”的它是扎克的搭挡。本来作为精灵，它是不应该拥有自己的意识的，但因为某个偶然的事故，使它不但拥有了意识，更能够自由地行动。

剪断长发的艾德海德公主



头发被剪了？

上次我们公布了长发装的塞西莉亚，而看到她现在这个样子，相信不少人都会感到吃惊吧。

其实她的头发不是被别人剪去，而是她自愿剪去的。从图中她那坚定的表情来看，她下了很大的决心。

塞西莉亚·雷恩·艾德海德

当三位渡鸟相聚在一起时，她将向自己公主的身分告别，一切都是为了迎接渡鸟的世界。为此，她不惜断发为誓。

利用丰富多彩的技术动作来突破难关

调查

按下○键可以调查对象物品。在能够调查的物品前，会自动出现“○调べる”的字样。



慢步行走

按下×键后角色以极轻的脚步缓缓前进。利用这个动作，能够安然度过一些设了陷阱的地板、小桥等地方。



冲刺

按下○键后向前冲刺。靠它能够撞开一些障碍物，开辟通路或是躲避一些落石之类的陷阱。



投掷

将木箱之类的障碍物举起来后再鼓足力气丢出去。这样就能够发现一些隐藏在障碍物后面的机关或是宝箱。



悬挂

当上方有一些铁丝网之类的东西时，可以悬挂在上面慢慢移动。这样，就可以到达铁丝网覆盖的任何区域了。利用这招来探索一些未知的领域，十分有用。



转动阀门

按下○键来抓住阀门，之后使用摇杆向任意方向转动。利用阀门可以打开一些设了机关的大门或是暗室。



3D动作游戏向来都是在欧美地区比较受欢迎的，因为他们的爱好比较倾向于运动和动作。而于2002年登陆于PS2，并冠以PS八周年纪念大作之名的《瑞奇与叮当》，则以独特的风格在也日本取得了较大的好评。游戏的内容集合了ACT和一些RPG的成分，并在故事方面做得比较生动有趣，主人公瑞奇背上的叮当的可爱和幽默更是赢得了不少玩家的一致认同。1年后的今天，他们再次回归PS2，现在让我们来看看他们将以什么样的新姿态与大家见面吧！

瑞奇与叮当2	SCE	ACT
PS2 Ratchet&Clank2	预定2003年12月	日版
游戏人数未定	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		



文：猫太

新作的关键词——GRADE UP

想不到SCE也喜欢搞新创意，这次在TGS展上公布的影像以一个关键词来把这款新作给解释得一清二楚，这个词就是“GRADE UP”。所谓GRADE UP，就是指提升等级。新作公布的GRADE UP一共有4个方面——MEGA UP（武器提升）、Ratchet UP（瑞奇进化）、Colosseum UP（追加竞技场）和Drive UP（增加交通工具）。而具体究竟是怎么提升这些要素呢？以下就给大家慢慢分析一下。

MEGA UP

在前作中，登场的武器一共有15种，（其中包括一些解谜和过关用的特殊武器）而且武器的类型都比较原始，例如炸弹，火焰喷射枪和导弹发射枪等，虽然15个种类确实是比较丰富，但从头到尾枪的性质都没有任何变化，有些武器更是没有什么太实际的作用，而且也没有改装等有趣的设定，所以在这方面确实是吸引不了太多人的注意。然而在新作中，武器的数量不但增加了20种，而且武器也有各自的经验值，使用武器打倒的敌人数量越多，武器的经验值也会跟着上去。最初很弱的武器提升了等级后不但外形发生了变化，而且威力和射速等功能也会大幅度提升，实在是让人耳目一新啊！



▲左上角在武器图案下方的槽就是该武器的经验值，蓄满的话应该就可以升级了。



▲想不到连这种像忍者手里剑的武器都有，而且撞上墙壁后还会反射，看来这款游戏越来越日本化了，不知道会不会打中自己呢？（-_-b）



▲这个武器应该是电流枪，打中敌人后还会带电给旁边的敌人，真是好用。但看来威力不会很大。

Drive UP

在前作中，瑞奇只可以通过驾驶飞船移动到宇宙中的各个星球，虽然到中期出现了一个滑板游戏，但这样绝对满足不了玩家们的欲望。这次可以大胆地告诉大家，驾驶飞船射击和新的驾驶游戏要素会隆重登场。具体是迷你游戏还是属于情节需要到现在还不知道，但光得知有这些刺激好玩的要素就已经让人兴奋不已了。



▲这个应该是赛“车”游戏，看来速度感不错，左上方应该是损坏程度吧。

Ratchet UP

所谓“瑞奇进化”，其实就是主人公瑞奇的一些新特点。这里强调的是瑞奇的生命值和他的装备。新作中，瑞奇并不是像前作那样光着身子走遍天下了，由于他前作中那出色的表现，SCE“给与”了他一套绿色的太空衣服，这次我们的主人公瑞奇终于不用显得那么可怜了。(^_^)而且从公布的影像中还可以看到瑞奇可以更换身穿的装备，最后出现的装甲版瑞奇简直就是帅透了，想一睹他的风采可以参照本期“Gamehalo”中的相关影像。除此以外，在新作中打倒敌人还可以得到点数，点数收集得越多，瑞奇的生命值槽就越长，看来这次打倒敌人的目的不仅限于赚钱了，而是练武器+赚钱+增加生命最大值。



▲这个造型是前作的游戏中后期，瑞奇的装备，是不是觉得有点……



▼这个是新作的造型，瑞奇终于不用怕“着凉”了。

Colosseum UP

本作新增加了一个更刺激的部分——竞技场模式。在这里打倒大量的敌人可以赚取更多的金钱和经验值，以便购买新的武器和装备，不要忘记了补充子弹也是要钱的哦！这样就不用在全世界中来来去去寻找怪物那么麻烦了。



▶在竞技场中，怪物会像蚂蚁般频繁出现，看来要安全胜出也不是一件易事啊！

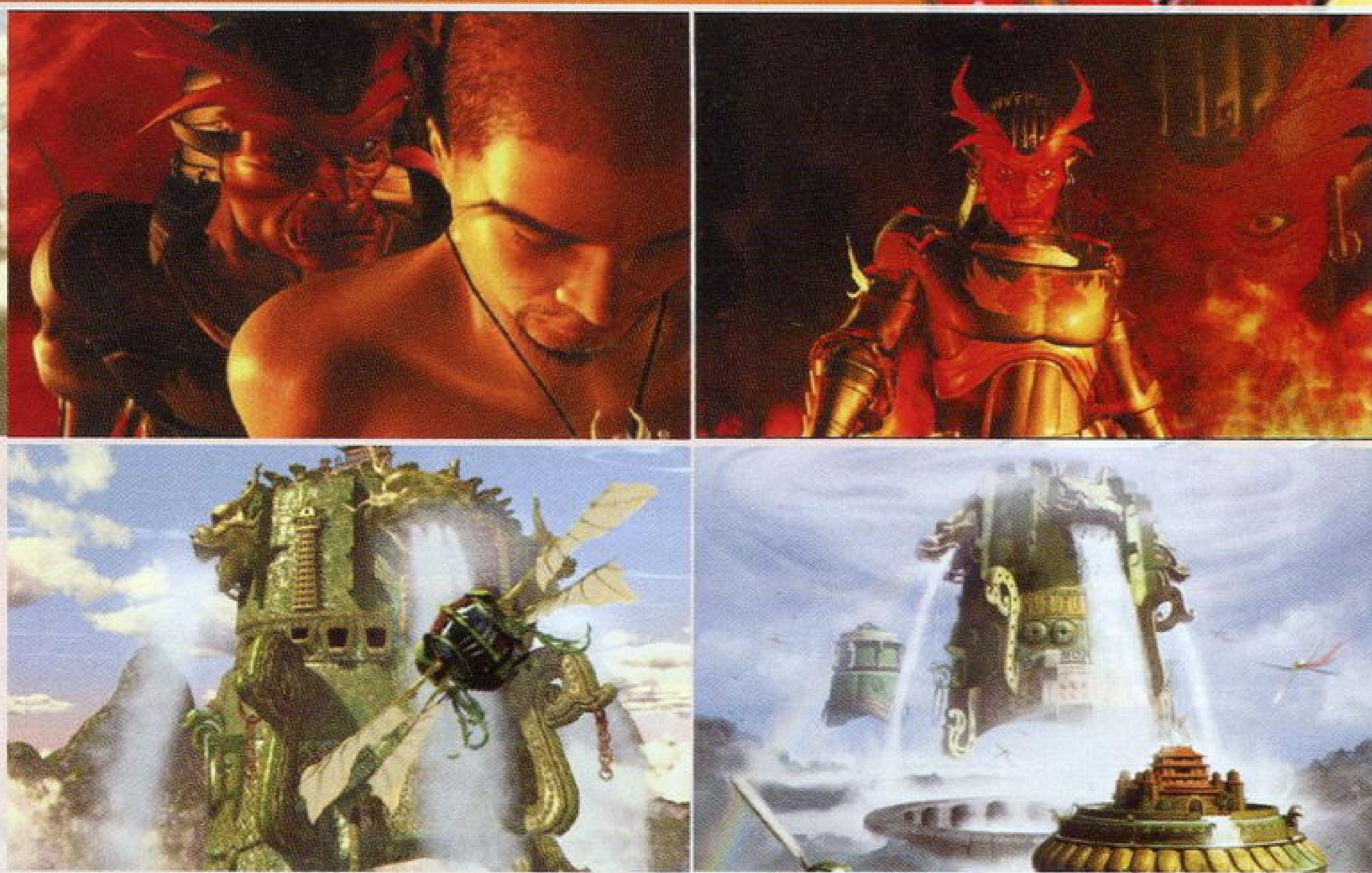
杂谈



除了以上的GRADE UP外，影像当中我们还可以看到一些制作精美的场景。其实前作的游戏画面已经制作得相当震撼人心了，新作所花下的工夫更是让人敬佩。最重要的就是那么精美的画面再加上武器的爆炸效果几乎没有画面拖慢的情况，这是最值得称赞的地方。期待12月，期待瑞奇与叮当的回归。

文：泰坦

JADE EMPIRE



曾经开发过《星球大战：共和国的武士》(《Star Wars: Knights Of the Old Republic》)及《无冬之夜》(《Neverwinter Nights》)的大牌开发商Bioware在今次的东京游戏展上宣布将在Xbox上推出一款名为《翡翠帝国》(《Jade Empire》)的RPG游戏，由Microsoft负责发行。游戏演示画面凭借优秀的素质引起了广泛的关注。

翡翠帝国	Microsoft/BioWare	A·RPG
Xbox Jade Empire	发售日未定	美版
游戏人数未定	硬盘记忆	售价未定
对应周边未定		

事实上，Bioware秘密开发本作已经有两年半了。对于电视游戏而言，两年半的时间应该足够开发出让人惊诧的作品，而Bioware大概没有让大家失望。我想，国内的玩家对此作燃起兴趣的原因之一可能是——这款游戏虚构的故事发生在古老的中国。《翡翠帝国》的图像引擎和框架与该公司在PC上的某些作品类似，但Bioware显然也在3D方面发挥了Xbox应有的画面水准。


▲游戏的背景设定在古老的中国，年代当然是虚构的。

玩家将在游戏中发掘翡翠帝国的奥秘元素，比如强力的魔法，邪恶的灵魂以及飘浮在空中的城市废墟。游戏的主角在游戏开始时可以在很大程度上依照玩家的意愿来进行调整，由于拥有比较特殊的操作和动作要素，游戏开始时将提供翔实的训练关供玩家修炼。《翡翠帝国》的剧情尚未公开，凭借着目前发布的一段录像我们也很难断言游戏的主题是什么……最通俗的猜测是复仇，不过也许不会那么简单。游戏场景非常宏大，目前已知的消息称将会有一些交错的主线和对应的场景将玩家引入游戏的高潮。Bioware强调说这款游戏会非常耐玩，言下之意也许是本作将拥有许多隐藏要素吧。


▲全3D的画面，感觉很有味道。

游戏中有“基地”的概念存在，类似于家乡的概念，这将贯穿整个游戏。玩家将有机会集结到信徒或代理（商）人并将他们安置于基地，某些代理人可以委派以任务，其余的一些还可以帮助你增加特殊能力。更有甚者，这些NPC将会自行出动，来往于游戏中的世界，对剧情的发展产生影响。这在家用机的RPG游戏中算是比较新颖的设定了（这种代理人和信徒的概念与《勇者斗恶龙7》中的移民不是一个概念）。玩家还可以将旅途中收集到的各类怪兽（或它们的雕像）带回基地，让它们各司其职，某些怪兽还可以当守卫来用。




▲游戏中出现的一些怪兽，样子不算太恐怖。

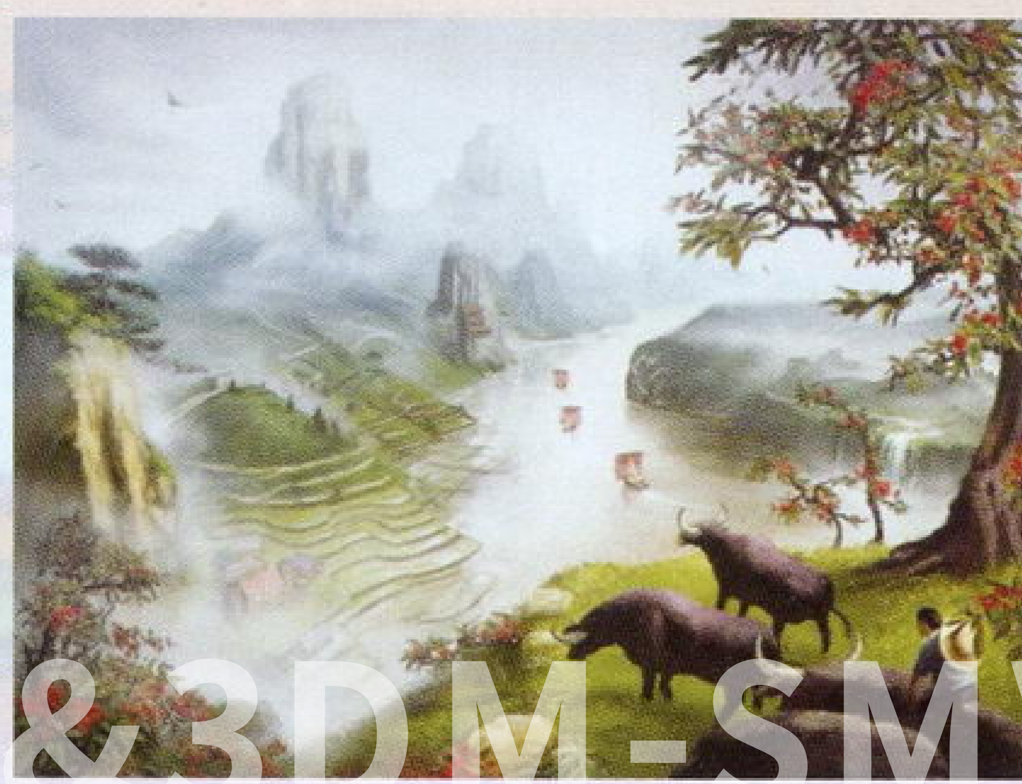
从预告片和目前公开的资料来看，游戏的主角可能拥有多种攻击能力，其中自然包括一些中国功夫。至于攻击方式则有三种：其一是使用武器，可以使用随身武器或者在战斗中捡到的武器；其二是魔法攻击，目前已知可以通过相关技能增长来掌握魔法；其三是使用功夫，看清楚了，本作拥有30种以上的肉搏套路，相信将来足够玩家为之琢磨一阵子了。随着游戏的进行，玩家可以学到各类武艺，并能够自行规划和调整格斗的套路，让招式看起来更养眼。需要注意的是，拥有不同攻击速度的招式会适用于不同的场合，比如太极拳出招比较慢，而螳螂拳就颇为迅速。


▲同敌人搏斗的画面。

既然采用了Xbox平台实现游戏，Bioware在游戏画面素质上下了很大的功夫，光影效果非常出色，游戏进程画面也很干净，给人清爽的感觉。游戏场景这次可以说是拥有浓厚的中国特色，而且与游戏的气氛配合非常好，相信玩家从我们刊出的图片中就能体会到。角色造型方面，本作也为重要角色运用了相当数量的多边形，看起来似乎比以往的美式Xbox游戏更为丰满，此外Bioware还为重要角色应用了动作捕捉技术，使得角色的动作更为逼真。


▲游戏中的重要角色。

虽然目前得到的仅仅是一段演示录像，而且公开的信息也有限，我们还是有理由期待《翡翠帝国》的问世——毕竟它出自名家之手（开发人员在接受美国网站采访时曾表示该作品吸收了微软的部分建议，受众面有所增强），也有足够的原创要素吸引着玩家，况且这样具备“中国特色”的作品在美式A·RPG中并不多见。目前《翡翠帝国》的发售日尚未公开，但从已经公开的资料和预告片来看，相信不会太遥远。


▲非常有中国水墨画特色的原画设定。

忍者龙剑传	TECMO	ACT
NINJA GAIDEN	预定2003年冬季	美版
1人	硬盘记忆	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：15岁以上

Xbox

构思长达4年！忍者动作游戏的进化形态即将登场！



作为Xbox上首席动作游戏，该作品自公布以来便受到许多FANS的密切关注。在美版即将发售前的这段日子里，又有许多新资料公布出来。根据板垣先生所讲，该游戏目前的完成度已经超过50%，而余下的50%中有一部分已经进入了除BUG的阶段。而日版也已定于明年早些时候发售！

实现真正意义上的英雄冒险活剧！

《忍者龙剑传》的故事是设定在《DOA》发生2年以前的那个时期。当时的绫子只有14岁，剧情通过对绫子身世的侧面描写来刻画主人公隼龙的成长，有许多在"《DOA》系列"中难解的人物关系都可以在该作品中找到起因。令玩家感到兴奋的是游戏中与剧情相关内容的长度将达到1个小时以上，而其中大部分都是精美的CG动画！

作为一款动作游戏，制作小组Team NINJA最大的心愿就是希望玩家能够充分体验到游戏的特色。在游戏开发的过程中，强调的特色就是充满速度感的战斗节奏，极具压迫感的异形怪物，广阔的空间感与灵活运用各种各样的武器！为了实现以上所介绍的各类特色，制作者们可谓用心良苦，通过不断地修改与强化，才让这款作品为"忍者动作游戏"赋予了新的含义！



◀其实在没有装备武器的情况下，才能够发挥隼龙快速灵活的身手，特别是在逃离敌人包围的情况下更有用。

忍者 Team NINJA倾力制作

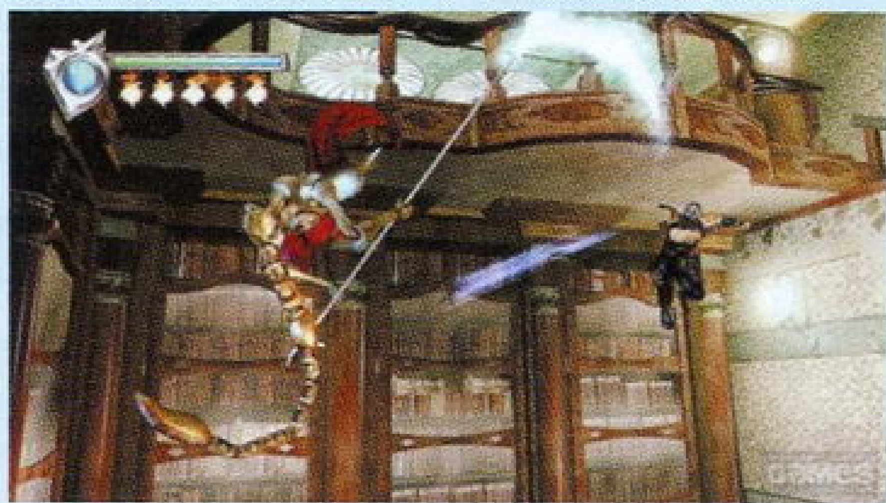
种类丰富的武器让战斗紧张刺激！

隼龙目前最终确定的可使用武器将超过10种！武器种类的不同不仅增加了玩家从游戏过程中获得的爽快感，而且对各类敌人使用不同的武器还会有意想不到的打击效果。当然了，每种武器都有各自独立的COMBO技，这使得游戏对玩家的操作技巧提出了更高的要求。可是如果能够熟练运用的话，这也将是游戏中最大的魅力之一！



忍者手里剑

忍者随身携带的手里剑，笼统地描述就是飞镖。在与敌人进行远距离对空战的时候，手里剑无疑是比较理想的选择，但攻击力太低。



龙剑

隼龙最初持有的武器。在使用上与一般的日本刀没有什么太大区别，在发动招术时用它不仅速度快，而且攻击力也基本能够令人满意。



大刀

攻击范围巨大，操作起来充满爽快感的大刀是一种相当强力的武器。除了横斩和纵斩之外，使用大刀还有突刺那样的特殊攻击。



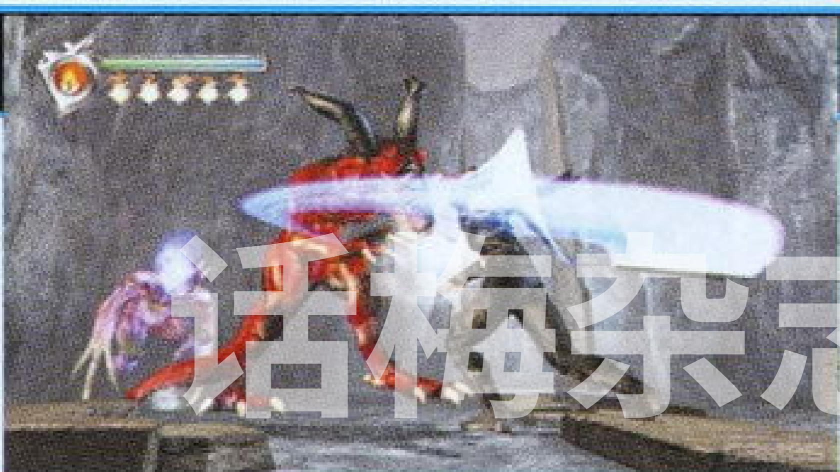
铁镐

这是在屠杀一种被称为"魔神"的怪兽时相当有用的武器。尽管使用它出招速度很慢，但恐怖的攻击力足以弥补这个缺陷了。



双节棍

近距离快速连续攻击敌人的专用武器。但究竟在面对强壮而高大的敌人时，该武器能够发挥多大的效应呢？实在值得怀疑啊！

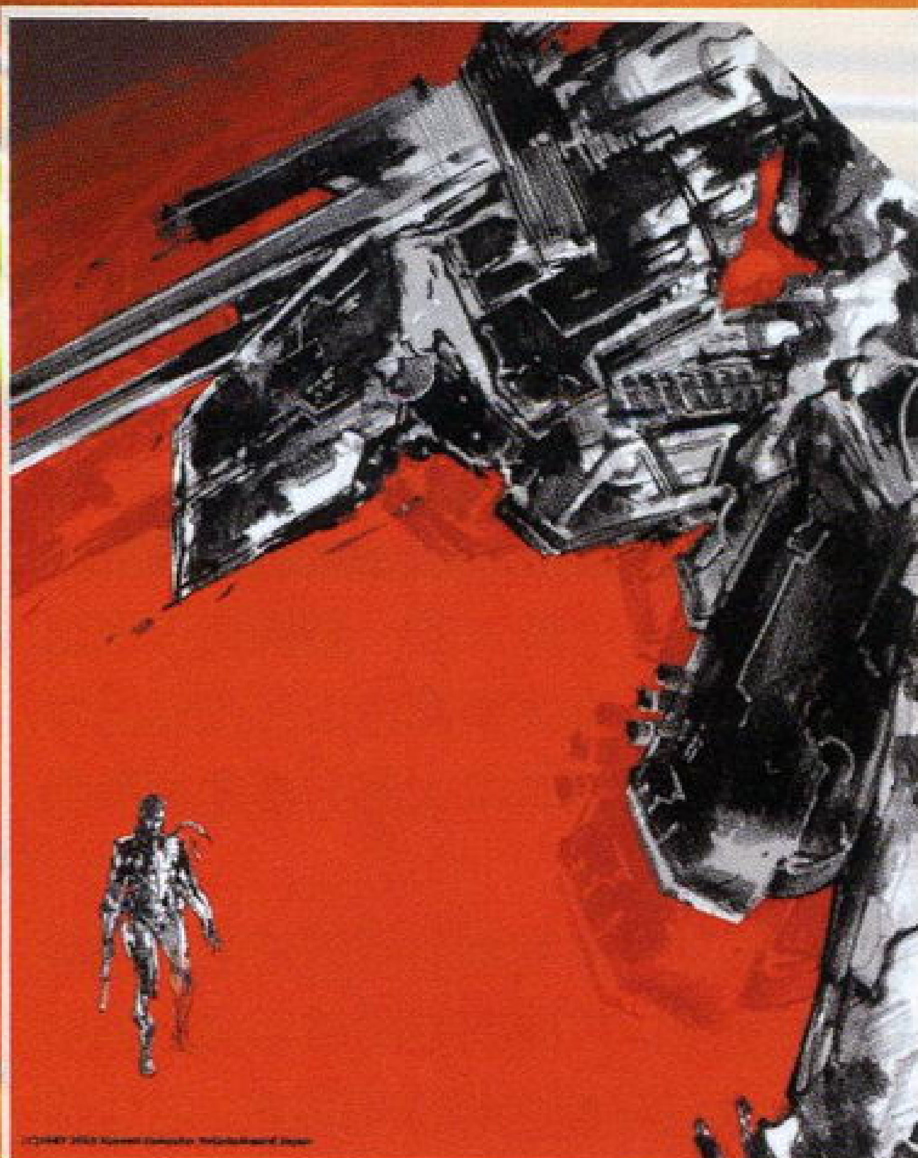




▶通过在墙壁上疾走而产生的反作用力，可以让隼龙的攻击方式更加多样化！面对凶恶的敌人，隼龙究竟应该如何是好呢？

文·D·S

文：GOUK



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

潜龙谍影 孪蛇	KONAMI		ACT
NGC	METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES	预定 2003 年冬季	美版
	1 人	记忆要求未定	售价未定
	对应周边未定		推荐玩家年龄：17 岁以上









▲游戏标题画面率先披露！

《孪蛇》在本次的TGS展上的风头甚至盖过了《食蛇者》！这其中除了因为《孪蛇》即将发售这一因素之外，游戏的剧情动画导演北村龙平与游戏的监制小岛秀夫先生亲自上台讲解《孪蛇》也是原因之一。在看完了本期Gamehalo收录的《孪蛇》影像之后，你是否有一种上街找齐所有北村龙平导演的作品一口气看个够的冲动呢？

除了在Gamehalo中收录的那段影像之外，事实上在KONAMI的展台还展出了另外一个《孪蛇》的演示版本，这个长度约为7分钟的版本收录了Snake在营救肯尼思·贝克的时候与左轮以及忍者——灰狐交手的全过程！北村龙平天才的导演才能在游戏中得到了淋漓尽致的展现！



▲终于看到 Liquid Snake 的"真面目"！













TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

潜龙谍影3 食蛇者	KONAMI		ACT
PS2	METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER	预定 2004 年秋季	美版
	1 人	记忆要求未定	售价未定
	对应周边未定		推荐玩家年龄：17 岁以上

几乎同《MGS2》于2000年时的宣传策略一样，《MGS3》在此次TGS展上展出的是一个美国E3展+英国ECTS展的综合版本。《SNAKE EATER》这首007电影风格的《MGS3》的主题曲在被欧洲玩家先听为快之后，终于也轮到亚洲玩家享受它了。在游戏中依次闪现出的原画中，我们甚至看到了蓄势待发的火箭的原画……难道在《食蛇者》里我们还能看到壮观的火箭发射的场面吗？

在本期Gamehalo中的《食蛇者》影像中，大家能够看到颇为搞笑的一幕：Snake在将鳄鱼杀死之后戴着鳄鱼的头在敌人的眼皮子底下水遁而入。而这也预示着虽然在丛林中没有Snake最爱的道具之一——箱子作为掩护，但是Snake还是可以找到其替代品的。除此之外，我们还看到了Snake一手持刀，一手持枪的场面，难道本作的操作系统也会有大幅的改变吗？













至爱排行榜

栏目主持：D·S



▲人气冲天的《真·三国无双3 猛将传》在国内动作游戏玩家群中同样气势如虹！

9月26日至9月28日这段时间内，在日本千叶幕张地区举办了日本国内最大规模的游戏展示会"东京GAME SHOW2003"！借助本次展会的春风，沉寂已久的游戏软件市场似乎也逐渐活化起来。很多被广大玩家所期待的游戏的实际销量均能够令厂商满意，而且很多新游戏自消息公布之后便促使玩家一直有期待下去的兴趣，真可谓相当难得啊！

PS2百万级动作游戏大作《真·三国无双3》的资料篇《真·三国无双3 猛将传》不负众望，在排行榜的首周销量有28万7千多套，店头消化率在60%左右。而这也仅仅是自游戏发售4天内的实际销售数字。比起去年发售的《真·三国无双2 猛将传》首周35万3千多套的销量来看，尽管稍显卖气不足，但相信也基本达到了KOEI的前期预计销售量。反看排行榜第2名游戏的销量则多少有些可怜了，在欧美人气冲天的《横行霸道Ⅲ》因为不符合日本玩家的审美情趣与游戏观，只落得10多万销量便草草收场的结果……

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年9月15日～2003年9月21日

1位 PS2 龙背上的骑兵

SQUARE ENIX■A·RPG■2003-09-11■4万0019套◆累计17万3040套



虽然不知道该游戏的游戏制作人员究竟在SQUARE ENIX中是什么等级的人物，但根据玩家对该游戏的满意程度来判断的话，它还是存在着许多问题的。由此也可以看出SQUARE与ENIX自合并之后还处在磨合期，能否创造出更精彩的游戏还需要时间来证明！

2位 PS2 机动战士高达 相会在宇宙

BANDAI■ACT■2003-09-04■3万9712套◆累计49万5410套



高达人气不灭！尽管已经过去了20多年，但各类MS的形象至今都是日本人心中的骄傲。这款游戏集MS机体之大成，让许多那时候还是小孩子的青年人，甚至是中年人都能够在游戏中找到当年心目中的英雄。由于对应HDD，更新各类游戏资料也同样令人兴奋！

3位 GBA 传说的斯塔菲2

NINTENDO■ACT■2003-09-05■2万4700套◆累计13万6454套



小小的星之王子斯塔菲是任天堂一系列动作游戏明星中的一员，虽然还没有在家用机中出现，但从它在掌机上的出色表现来看，今后在NGC上出现也不是没有可能的事情啊！游戏与前作一样保留着清新的童话风格，特别适合女孩子及小朋友玩玩！

4	马里奥高尔夫 任天堂■NGC■SPG■2003-09-05■2万1938套◆累计11万9414套
5	激斗职业棒球 水岛新司全明星VS职业棒球 SEGA■PS2■SLG■2003-09-11■1万9433套◆累计6万5266套
6	世界足球 胜利11人7 KONAMI■PS2■SPG■2003-08-07■1万6378套◆累计104万3609套
7	火影忍者 木之叶战记 TOMY■GBA■S·RPG■2003-09-12■1万4990套◆累计4万4310套
8	新约 圣剑传说（含DX版、主机同捆版） SQUARE ENIX■GBA■RPG■2003-08-29■1万3789套◆累计23万6066套
9	牧场物语 美妙人生 MARVELOUS■NGC■SLG■2003-09-12■1万3438套◆累计4万5852套
10	仙乐传说 NAMCO■NGC■RPG■2003-08-29■1万2800套◆累计25万8996套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年9月22日～2003年9月28日

1位 PS2 真·三国无双3 猛将传

KOEI■ACT■2003-09-25■28万7270套◆累计28万7270套



"猛将传"果然猛！它一发售便以迅雷不及掩耳之势登上了排行榜榜首。由于该游戏的行货比日版足足提前了一周的时间在国内面市，所以这段时间内在各大游戏论坛以及游戏专卖店中经常都能看到或听到有关该游戏的热烈讨论，可谓"气势无双"啊！

2位 PS2 横行霸道Ⅲ

CAPCOM■ACT■2003-09-25■12万4257套◆累计12万4257套



就像很多国内的玩家一直搞不懂这款在欧美游戏软件销售市场上"横行霸道"的游戏为什么如此之红一样，日本游戏玩家似乎对此也不怎么感冒。尽管代理商CAPCOM在游戏发售之前的宣传上还是卯足了气力，但相信该游戏的上限也只有20万了。

3位 PS2 网球王子 SWEAT&TEARS 2

KONAMI■SPG■2003-09-25■2万6536套◆累计2万6536套



KONAMI2003年"网球王子冲击波"的第4弹！作为PS版《网球王子 SWEAT&TEARS》的续作，在各方面均进行了一定程度的强化，再加上初回版有特别的DVD附送，使得该游戏的购买价值相对提升了不少，作为《网球王子》的FANS应该感到庆幸啊！

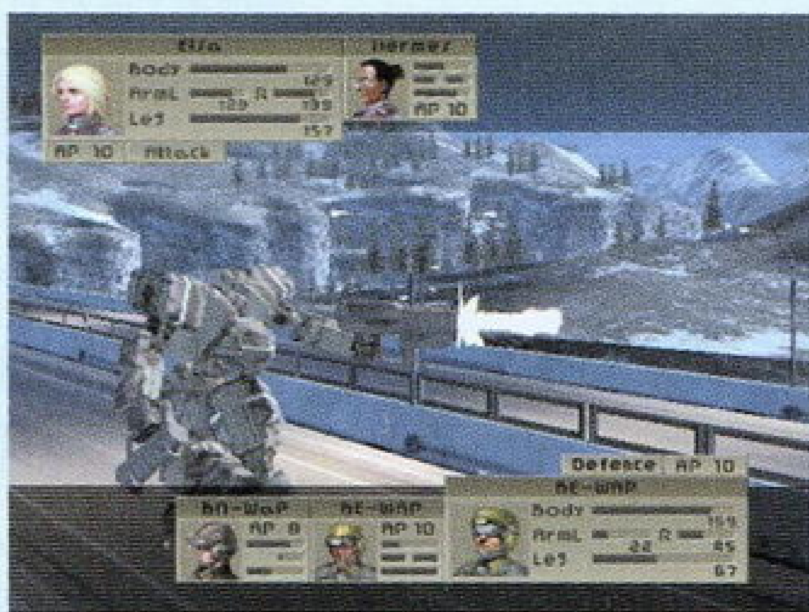
4	SUNRISE WORLD WAR From SUNRISE 英雄谭 NEW! BANDAI■PS2■S·RPG■2003-09-25■2万5781套◆累计2万5781套
5	绝体绝命DANGEROUS 史上最强土下座 NEW! KIDS STATION■GBA■A·AVG■2003-09-26■2万4669套◆累计2万4669套
6	机动战士高达 相会在宇宙 BANDAI■PS2■ACT■2003-09-04■2万4064套◆累计51万9474套
7	传说的斯塔菲2 NINTENDO■GBA■ACT■2003-09-05■2万1855套◆累计15万8309套
8	天外魔境Ⅱ MANJI MARU NEW! HUDSON■NGC■RPG■2003-09-25■2万0885套◆累计2万885套
9	龙背上的骑兵 SQUARE ENIX■PS2■A·RPG■2003-09-11■2万0855套◆累计19万3895套
10	马里奥高尔夫 任天堂■NGC■SPG■2003-09-05■1万4133套◆累计13万3547套

特报 SCOOP

新生的巨人SQUARE ENIX 合并后各事业部分布情况公开

原是两家梦幻般的RPG开发商，终于于2003年4月1日起正式合并为SQUARE ENIX了。但是一般大型公司合并，都是看起来美好，实际上难免会出现很多合并后的问题，但是我们可以看到，原SQUARE及原ENIX之间具有很多他们互补的特征，因此对于他们来说，合并后的问题可能要少一些。最近，SQUARE ENIX向公众公开了旗下各个事业部（开发部）的设置，就让我们从这些事业部的设置上来深入了解一下新生的SQUARE ENIX吧。

■第1开发事业部
部长：北濑佳范氏。员工：通常150名（最多时300名），男女比例为6：4。
道场训——专注于影像及演出！
○某个计划正在进行中，估计很快就可以发表了。
○想做出新东西的呼声很高，看来大家都很有进取精神。
○不因为做完一个作品就完事了，我们想由此而衍生出更多的作品。



■第2开发事业部
部长：河津秋敏氏。员工：100名再多一些，男女比例为4：1。
道场训——所谓游戏就是工具！
○现在还不能发表，但大家都等一等就可以看到令人吃惊的情报了。
○正因为游戏是工具，所以游戏方法就应该由玩家来决定。
○河津氏很讨厌香烟，因此工作场所禁烟。

■第3开发事业部
部长：田中弘道氏。员工：61名，男女比例为6：1。
道场训——我们是在线游戏的求道者！
○《FFXI》的程序员都带有称之为红电话的一种手机，以便公司能在紧急时刻就把他们叫回公司。



■第4开发事业部
部长：松野泰己氏。员工：100名以上，男女比例为8：2。
道场训——创造新的"王道"！
○创造前所未有的新游戏是本事业部的关键词。
○特别注重游戏的操作性。
○关于《FFXII》的情报就耐心等到秋天吧。

■第5开发事业部
部长：平田裕介氏。员工：100名，男女比例为8：2
道场训——让大家看看浪花之魂吧！
○事业部设在大阪及东京。
○主要负责制作一些运动游戏及一些重制版游戏。



■第6开发事业部
部长：土田敏郎氏。员工：57名，男女比例为50：1
道场训——要获得女性员工！
○因为集结的都是喜欢机械的人，所以本事业部女性太少。
○希望从多方面展开《前线任务》。

■第7开发事业部
部长：时田贵司氏。员工：约20名，男女比例为9：1
道场训——要突破常规做事！
○正在开发迷之新作，预定将在明年底发售。



■第8开发事业部
部长：石井浩一氏。员工：7名，男女比 5：2。
道场训——靠的不是人数，而是靠个人来提升质量！
○内部还没有实际开发者。
○想将"《圣剑》系列"做成王道的幻想游戏。

■第9开发事业部
部长：三宅有氏。员工：11名，男女比例为7：3
道场训——《勇者斗恶龙》（DQ）的目标指向全世界！
○该事业部是原ENIX的《DQ》部门。
○目前正在负责正统《DQ》、《怪兽篇》及《剑神》等作。
○现在正全力制作《勇者斗恶龙VIII》
○堀井雄二每周都会来第9开发事业部。



■第10开发事业部
部长：齐藤阳介氏。员工：16名，男女比例为5：1
道场训——最后要说的东西就是气合与根性！
○该事业部来自原ENIX。
○各员工都是监制（PRODUCER），一般都会进行3款游戏的制作。
○齐藤氏也负责《最终幻想XI》的工作。

★社长：和田洋一氏
总师范训——没有人会落后于我们！
○《FF》及《DQ》当然都喜欢，另外还喜欢《潜龙谍影》及《无双》。总之非常喜欢游戏。
○因为喜欢旅行，就在盂盆兰节去欧洲看峡湾了，还是带着GBA去的。
○所喜欢怪兽是《DQ》中的史莱姆，因为很可爱。
○《FFX-3》应该是不会出了，不过关于《FF》一直都有各种各样的创意诞生。

硬件 HARDWARE

任天堂NGC又打降价牌 "唾手可得"的价格令人心动

任天堂于9月24日正式公布，NGC主机从9月25日起在美国的价格正式下调为99.99美元（约为830元人民币），从而让NGC与其他两台主机（Xbox及PS2）的价格差距扩大为80美元。



随着NGC主机的降价，NGC在美国的软件种类将于年底达到320种，这将让NGC的销售更加如鱼得水。今年年末NGC的杀手级软件为《马里奥赛车 双重冲击！》（11月17日），而玩家们如果提前预定这款游戏，就可以得到一张赠品碟，该光碟内容为近期发售游戏的影像及试玩版。另外，任天堂还将以往的数款大作降低价格进行销售，如《阳光马里奥》、《动物之森》及《银河战士PRIME》等。美国任天堂的高级副总裁乔治·哈利森（George Harrison）表示："NGC将是惟一一台销量比去年还多的主机。"

之前就有分析家预言，今年底各大主机会再进行一轮价格战，果然NGC已经率先降价了，恐怕其他两大主机也会在不久的将来跟进这一降价。因为每次年底商战，总是一年当中消费者消费欲望最强的时节。

NGC的降价当然不可能只是美国地区。10月3日，任天堂就在日本公布，将于10月17日开始，将NGC在日本的价格降到14000日元，另外从10月10日开始，NGC将推出一个"ENJOY PLUS PACK"的套装，套装中除了NGC主机以外，还包括了一套GB PLAYER及一块MEMORY 251记忆卡，该套装的售价为19800日元。

今后所有游戏出版物必须登载《健康游戏忠告》

新闻出版总署9月23日公布了《关于在游戏出版物中登载〈健康游戏忠告〉的通知》，规定今后在所有电子游戏出版物和互联网游戏出版物中，必须在画面的显著位置全文登载《健康游戏忠告》。凡未按通知要求登载《健康游戏忠告》的游戏出版物，将一律停止出版、运营和销售。

这份《健康游戏忠告》，是中国出版工作者协会游戏工作委员会本着维护社会稳定，促进社会主义精神文明建设，保护广大青少年的身心健康，不断增强游戏出版经营者的社会责任感，加强行业自律，推动游戏出版业健康、有序地发展的目的，在广泛征求社会各界意见的基础上起草、通过的。新闻出版总署认为，《健康游戏忠告》有利行业规范，保护消费者利益，经审定后予以正式公布。

健康游戏忠告的内容如下：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

另外自2003年9月1日起，新出版的电子游戏出版物和互联网游戏出版物，应设置必要的程序，在游戏开始前，在画面的显著位置全文登载《健康游戏忠告》。2003年9月1日前已出版发行的电子游戏出版物，在重版时必须登载《健康游戏忠告》。

硬件 HARDWARE

新型掌上游戏机 zodiac 亮相 PDA 功能游戏功能一样都不少



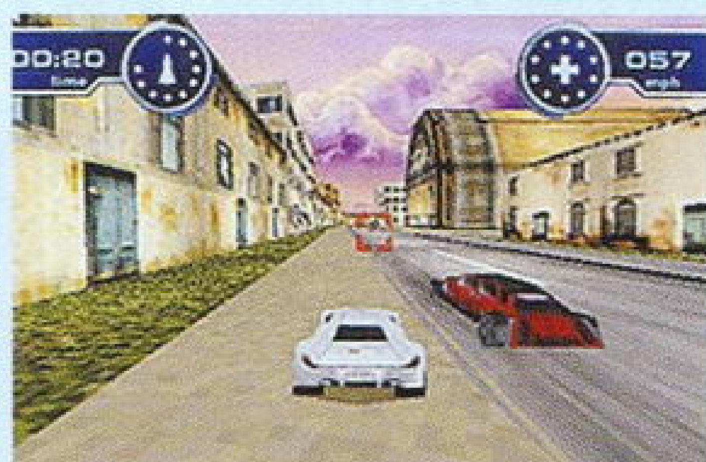
▲在外形的设计上，zodiac 很好地吸收了传统掌上游戏机的优点，主机乍一看起来好像是BANDAI的WSC主机，尤其是右边4个动作键的设定与WSC的设定一般无二。流线型的轮廓也让zodiac不但看起来更舒服，用起来也必定更适手。摇杆不大，而且相当小巧，但不知手感如何。

美国的TAPWAVE公司将于10月底出品一款全新的掌上游戏主机zodiac。与即将上市的基于手机功能的掌上游戏机N-GAGE不同的是，zodiac并不是基于手机功能而加入游戏功能的，zodiac基于掌上电脑功能的，也就是说，zodiac是一台极大强化了游戏功能的PDA。

目前PDA市场的主流就是掌上电脑，而掌上电脑分为PALM系统及PPC系统，zodiac就是一台PALM系统的掌上电脑型游戏机。

zodiac 的主要功能:

■可以听MP3等数码音乐。
■观看自己的数码相片。
■观看影像。
■管理自己的通讯表及日程安排。
■无线联网，可以最多进行8人联网竞赛。



▲zodiac版《spyhunter》的游戏画面。

zodiac 的主要性能:

■解析度为480×320，屏幕大小为3.8 英寸，可表现16位色（65536种颜色），背光。（GBA 的解析度为240×160，屏幕大小为2.5 英寸，可表现32000色，GBA SP的光源为前光。）
■既然该主机是作为一台掌上游戏机来卖的，自然是不遗余力地在游戏性能方面进行强化了。这就是从主机外壳上就可以看到的小摇杆及动作按键，顶端还有两有类似一般的游戏手柄的L、R键。另外该主机还具有立体声喇叭、标准的3.5 毫米耳机接口，主机还随机附一个耳机。另外还有一项让人有些意外的功能——振动功能，zodiac 将提供振动功能，这是目前为止所有掌上游戏机所不曾提供的功能。
■采用Motorola的i.MX1 ARM9（200MHz）为中央处理器芯片，该处理器特别针对多媒体及蓝牙功能进行了强化。
■zodiac与其他掌上电脑的重大区别之一就是特别内置了图形芯片来强化主机的图像能力。这就是ATI的Imageon图形加速芯片，该芯片带有8MB专用显存，Imageon将极大提高zodiac的2D及3D图像机能。
■与诺基亚的N-GAGE相同的是，zodiac也具有蓝牙功能（一定距离内的无线通讯功能）
■重量为196克。（GBA SP带电池重量为143克）
■内置可充电式锂电池，电池容量为1540毫安。
■主机的体积为143毫米（长）×79毫米（宽）×14毫米（高）。

zodiac 的掌上电脑功能

zodiac是一台完整的掌上电脑，现在掌上电脑所能做的，zodiac基本上也都能够做得到，因此听MP3、看数码相片、看各种数码影像自然不在话下。zodiac还具有2个扩展槽，可以在扩展槽中插上闪卡（对应MMC卡、SD卡及SDIO卡等），也可以在扩展槽插上专用的数码相机配件Veo Camera（售价99.99美元），让zodiac变成一台数码相机。而由于zodiac具有蓝牙功能，所以只要配合一部同样具有蓝牙功能的手机，zodiac就可以实现无线上网功能。另外利用USB线，zodiac就可以和电脑相连，将一些必要的数据从电脑传输到zodiac上。

zodiac 的游戏

游戏的售价为29.99美元以下，游戏除了可以以游戏卡的形式购入，也可以从TAPWAVE的网站中下载。

将于10月上市的游戏包括：《托尼·霍克 职业滑板手4》、《SpyHunter》、《毁灭战士Ⅱ》。

其他游戏还包括：《毁灭公爵Mobile》（2004年1月）、《无冬之夜》（Neverwinter Nights，2004年初）

当然zodiac还有众多其他原创游戏，其价格从9.99美元到29.99美元不等。



▲zodiac正面图。



▲zodia左侧面图，可以看到内嵌式的L键。



▲zodia右侧面图，可以看到内嵌式的R键。

zodiac 的售价

zodiac目前有两种型号，zodiac1具有32MB内存，这是目前掌上电脑的较低端配置，售价为299.99美元；zodiac2则具有128MB内存，这是目前掌上电脑中较高端的配置，售价为399.99美元。

关于 TAPWAVE

TAPWAVE是2001年5月成立于硅谷的新兴企业，其惟一的也是其最强的产品zodiac的制作及开发获得了其他各相关行业的巨头的支持，如芯片大厂Motorola（摩托罗拉）、显卡大厂ATI以及各家老玩家耳熟能详的游戏软件商。TAPWAVE标榜zodiac为"第一台真正的可便携娱乐主机"（the first true mobile entertainment console）。



▲zodiac背面图，可以很明显地看到一般PDA的标准配置——铁笔，因为PDA屏幕都是触摸屏式的，有了铁笔就可以很方便地在屏幕上点击来操作软件或游戏，当然用来进行手写输入也是很重要的（尤其是中文输入）。铁笔上面就是两个扩展槽。

EDITOR'S VIEWPOINT：强化了游戏功能的手机早已公布了，而同样强化了游戏功能的PDA的出现其实也是时间问题。其实自从PDA刚出现的那一天起，游戏功能就一直伴其左右，当然PDA的游戏功能还是相当受限制的，比如传统的PDA一般就很少具有像游戏机那样好用的方向键及按键。

可能有人会说，如果真的喜欢游戏的话，那就去买一台像GBA那样的专用游戏机吧。但人们的口袋容量毕竟是有限的，在口袋里塞下一台PDA以后就很难再塞其他东西了，如果PDA就已经具有GBA那样的游戏功能，那不就不用再为没地方放GBA而发愁了吗？

当然，应该指出的是，一般情况下，PDA的主要用户年龄层为25岁以上的知识型工薪阶层，也只有这一部分人比较用得着掌上电脑并且会花时间学习使用掌上电脑，而zodiac的用户层一般也是以这部分人群为主的。事实上，zodiac的用户层中年轻人会比一般的PDA用户更多一些。也就是说zodiac的推出其实是不会对GBA这样的传统掌上游戏机造成影响的。

短信息 MESSAGE EXPRESS

■索尼（中国）有限公司董事长正田宏日前表示，PSone及PS2在中国内地的发售计划由于非典的缘故而推迟了，但这两样产品是一定会在2003年内在中国内地上市的。另外游戏的硬件是在深圳生产的，软件方面则是交由其他公司负责本土化的。价格也将会针对中国市场的特点而定。

■美国的超热门电视剧集《急诊室》（ER）最近也决定游戏化，作为一款非动作类的电视剧集，《急诊室》的游戏化还是很有新意的。

■原定将于10月24日是于GBA上发售的《METAL MAX RETURN 改》最近决定取消发售。原因是原作的开发商DATA EAST由于破产而引发了一些原作产权的问题。

■美国任天堂市场部的乔治·哈利森表示，GAMEBOY的市场因为GBA SP的大人气而增加了更多的用户群，原来GAMEBOY市场18岁以上的用户占33%，而在GBA SP的推动下，现在18岁以上的用户占45%，由于可见掌机市场中年青人的主流地位也不可忽视。

■"《索尼克》系列"的全新大作《索尼克英雄》的确切发售日已经定于12月18日，三大机种PS2、NGC及Xbox同时发售。

■9月25日，微软任命日本Xbox事业本部总经理为丸山嘉浩，丸山嘉浩引人注目的地方就在于他原为原SQUARE的高级副社长及最高执行责任者（COO）。

■据悉，NGC主机专用的记忆卡"MEMORY 59"将会停止生产，原因是现在"MEMORY 251"的逐渐流行。

■从2003年10月1日时，SEGA原子公司WOW ENTERTAINMENT（开发"《死亡之屋》系列"及"《SEGA GT》系列"等）及SEGA原子公司OVER-WORKS（开发"《樱大战》系列"及"《忍》系列"等）将合并成为SEGA WOW，而不是原来所预定的WOW WORKS，社长为原WOW ENTERTAINMENT的中川力也。

■2003年10月1日，由铃木裕担任社长的SEGA子公司正式定名为digitalrex，并在同一天正式成立。

■目前TECMO的王牌制作人板垣伴信接受了国外媒体的访问，透露了一些内幕情报：《DOA4》将在《DOA在线》的开发工作完成之后开始。《DOA代号克罗诺斯》是与《DOA在线》及《忍者龙剑传》平行进行开发的。

■幻影主机预定将于11月17～20日于美国的COMDEX（拉斯维加斯）以实机形式展出，并提供试玩。

■NAMCO的《太鼓之达人》又公布了新作，这次的新作以动画歌曲为特色，名为《太鼓之达人 令人兴奋的动画祭》，游戏定于12月18日发售，售价为3500日元。在此作之前，10月30日还会有《太鼓之达人 绝妙三代目》发售。

■自彼得·摩尔离开SEGA加入微软公司之后，美国SEGA的总裁一职就一直空着，10月2日，美国SEGA终于任命入江秀明（44岁）为美国SEGA的总裁。入江秀明原为ASKII美国子公司的总裁，最早还曾于日本SEGA工作过。

■SQUARE ENIX宣布《勇者斗恶龙》及《最终幻想》预定将会以完全移植的形式移植到日本将于明年初发售的FOMA手机新型号机上。

新作发售表

网球王子 王子之吻 冰	KONAMI	MUG
PS2 テニスの王子様 Kiss of Prince Ice	预定 2003 年 10 月 30 日	日版
1 人	记忆要求未定	4980 日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

网球王子 王子之吻 炎	KONAMI	MUG
PS2 テニスの王子様 Kiss of Prince Flame	预定 2003 年 10 月 30 日	日版
1 人	记忆要求未定	4980 日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄



KONAMI“《网球王子》骗钱计划”的又一个，不对，应该是又两个作品。想听到那些声优们的倾情演出吗？想听到他们的歌声吗？这个游戏将是不二（不是不二周助^_^）的选择。游戏中角色们会在优美的歌声开始网球比赛。什么？音乐？不错，各位“网王”迷们看清楚了，这既不是一款体育类游戏也不是育成类的游戏，而是一款音乐游戏！我们熟悉的迹部部长、蝮蛇海堂、王子龙马都会在他们自己演唱的歌声中向大家献上他们那华丽的球技！分成两个版本是因为各自收录的角色不同，除了都有的青学之外，《冰》收录的是冰帝、山吹、不动峰的角色，而《炎》则是冰帝、圣鲁多尔夫、立海大学附属中学。

究竟会有什么样的华丽表演呢？究竟会有哪些歌曲呢？“扇子”们拭目以待吧！









PLAYSTATION

粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

10 月					
10 月 23 日	前线任务 1st	フロントミッション ザ・ファースト	S・RPG	SQUARE ENIX	3800 日元
10 月 30 日	兵蜂 RPG（PSone Books）	ツインビ –RPG（PSone Books）	RPG	KONAMI	1800 日元
11 月					
11 月 6 日	潜龙谍影 完全版（PSone Books）	メタルギアソリッド インテグラル（PSone Books）	ACT	KONAMI	1800 日元
11 月 6 日	召唤之夜 2（PSone Books）	サモンナイト 2（PSone Books）	S・RPG	BANPRESTO	1800 日元
11 月 20 日	恶魔城 月下的夜想曲（PSone Books）	悪魔城ドラキュラ X 月下の夜想曲（PSone Books）	A・RPG	KONAMI	1800 日元
11 月 20 日	棋魂 院生顶上决战（KONAMI the Best）	ヒカルの棋 院生顶上决战（KONAMI the Best）	SPG	KONAMI	2800 日元
11 月	公主妹妹 2 豪华 FAN DISC	シスター・プリンセス プレミアムファンディスク	AVG	MEDIA WORKS	5800 日元

PLAYSTATION2

10 月					
10 月 9 日	侍道 2	侍道 2	A・AVG	SPIKE	6800 日元
10 月 9 日	DANCE DANCE REVOLUTION EXTREME	ダンスダンスレボリューション エクストリーム	MUG	KONAMI	6800 日元
10 月 16 日	POWER SMASH2（SEGA THE BEST 2800）	パワースマッシュ 2（SEGA THE BEST 2800）	SPG	SEGA	2800 日元
10 月 23 日	影之塔	シャドウタワー アビス	AVG	FROM SOFTWARE	6800 日元
10 月 23 日	新纪幻想 SPECTRAL SOULS	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ	S・RPG	IDEA FACTORY	6800 日元
10 月 23 日	新纪幻想 SPECTRAL SOULS 限定版	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ 限定版	S・RPG	IDEA FACTORY	8800 日元
10 月 23 日	火影忍者 NARUTO 究极的英雄	NARUTO– ナルトナルティメットヒーロー	ACT	BANDAI	6800 日元
10 月 23 日	影之塔 深渊	シャドウタワー アビス	A・RPG	FROM SOFTWARE	6800 日元
10 月 23 日	超时空要塞	超时空要塞マクロス	STG	BANDAI	6800 日元
10 月 23 日	新世纪福音战士 绫波育成计划 With 明日香补完计划	新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计划 With アスカ补完计划	SLG	BROCCOLI	6800 日元
10 月 23 日	古墓丽影 美丽的逃亡者	ララ・クロフト トゥームレイダー 美しき逃亡者	AVG	EDIOS	6980 日元
10 月 23 日	格斗之王 2001	ザ・キング・オブ・ファイターズ	FTG	SNK PLAYMORE	6800 日元
10 月 30 日	NBA LIVE 2004	NBA ライブ 2004	SPG	EA	6800 日元
10 月 30 日	超兄贵 圣蛋白质传说	超兄贵 圣なるプロテイン传说	STG	G・A・E	
10 月 30 日	变形金刚	トランスフォーマー	ACT	TAKARA	6800 日元
10 月 30 日	玻璃蔷薇	ガラスバラ	AVG	CAPCOM	6800 日元
10 月 30 日	太鼓之达人 惊人的三代目	太鼓の达人 あっぱれ三代目	MUG	NAMCO	4500 日元
10 月 30 日	太鼓之达人 惊人的三代目（太鼓同捆版）	太鼓の达人 あっぱれ三代目（タタコン同捆版）	MUG	NAMCO	6980 日元
10 月 30 日	向北 Diamond Dust	北へ。Diamond Dust	AVG	HUNDSON	6800 日元
10 月 30 日	网球王子 王子之吻 冰	テニスの王子样 Kiss of Prince Ice	MUG	KONMAI	4980 日元
10 月 30 日	网球王子 王子之吻 炎	テニスの王子样 Kiss of Prince Flame	MUG	KONMAI	4980 日元
10 月	学园天堂 BOY'S LOVE SCRAMBLE！	学园ヘヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE！	AVG	NEC	6800 日元
11 月					
11 月 6 日	影之心（PS2 the Best）	シャドウハーツ（PS2 the Best）	RPG	ARUZE	2800 日元
11 月 6 日	潜龙谍影 实体（PS2 the Best）	メタルギア 2 サブスタンス（PS2 the Best）	ACT	KONAMI	2800 日元
11 月 6 日	异度传说 一章 Reloaded 力的意志	ゼノサーガ エピソード リローディッド［力への意志］	RPG	NAMCO	4800 日元
11 月 6 日	超级机器人大战 特勤司令员	スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー	SLG	BANPRESTO	7800 日元

玻璃蔷薇

玻璃蔷薇	CAPCOM	AVG
PS2 ガラスバラ	预定 2003 年 10 月 30 日	日版
1 人	记忆要求未定	6800 日元
对应周边未定		



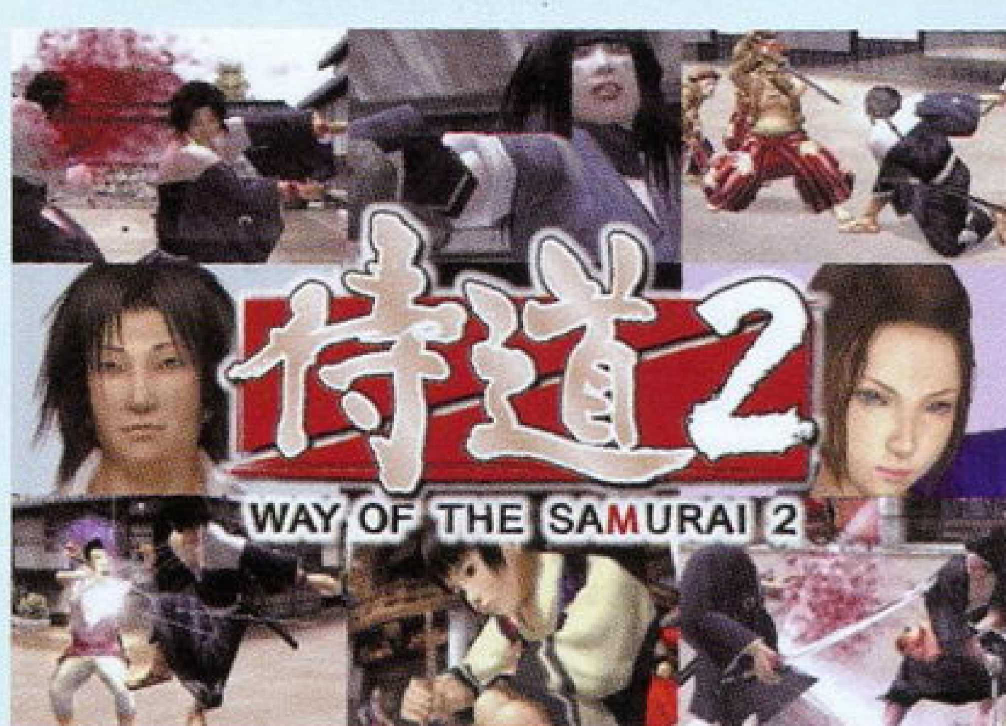




精神玄疑冒险游戏的新贵，由日本著名影星松冈昌宏为您献上。故事讲述的是新闻记者影谷贵史担任“20 世纪末解决事件”的特别记者后发生的一连串诡异的事件。游戏最特殊的系统就是FREE WORD系统，即在与别人的对话中找出自己认为比较重要的关键词，然后引出后面的重要情报。即使是同一句对话内容，也会因为选择词语或短语的不同，而发生对方说话内容的改变。另外，我们的主角持有两项特殊能力：一个是闪光的诱惑，即能随意看到对方内心中浮现的东西，不过这些东西到底是真是假还是要玩家自己的来判断，如何排除那些虚假的东西掌握真实，这就是游戏的魅力所在；另一个能力是审判的右手，这个能力要强于闪光的诱惑，它能窥视人物内心最深层次的东西，不过也有看不到的情况。所以，如何灵活运用这两个能力将是游戏的关键。

侍道 2

侍道 2	SPIKE	A・AVG
PS2 侍道 2	预定 2003 年 10 月 9 日	日版
1 人	记忆要求未定	6800 日元
对应周边未定		



本作是 2002 年 2 月发售的古装游戏《侍》的续篇。《侍》虽然是款原创作品，厂商也没有做过什么宣传，但是其出色的动作，极高的自由度带给了许多玩家耳目一新的感觉，最终获得了 31 万的高销量。如今的这款续作在剧本、事件、人物和武器等各个方面都有极大的提升。另外，本作的故事舞台转移到了江户时代末期的出岛“天原”。这里有三方势力：拥有出岛的统治权的“青门组”，管理治安的“天原奉行所”和被这两个势力所压迫的“村民帮”。主人公作为剑术的达人，流浪至这个地方，并且在这三大势力之中处于微妙的位置。在滞留于天原的这十多天时间里，故事的流程会根据主人公的行动和决定产生重大的分歧。







DREAMCAST

10 月					
10 月 23 日	甜蜜的季节	すい～とし～ずん	AVG	TAKUYO	6800 日元
10 月 23 日	风之歌	风ノ歌	AVG	KARARA	7500 日元
10 月 25 日	BOADER DOWN	BOADER DOWM	STG	GREV	6800 日元
10 月 25 日	BOADER DOWN（初回限定版）	BOADER DOWM（初回限定版）	STG	GREV	8800 日元
10 月 30 日	恋爱 CHU！完美快乐	恋爱 CHU！ハッピーパーフェクト	AVG	GN SOFTWARE	6800 日元
10 月 30 日	恋爱 CHU！完美快乐（初回限定版）	恋爱 CHU！ハッピーパーフェクト（初回限定版）	AVG	GN SOFTWARE	8800 日元
11 月					
11 月 26 日	Lien 没有完结的你的歌	Lien 终わらない君の歌	AVG	CHARARA	7500 日元

GAMEBOY ADVANCE

10 月					
10 月 16 日	炸弹人 JETTERS 游戏集锦	ボンバーマンジェッターズ ゲームコレクション	ETC	HUDSON	4800 日元
10 月 24 日	ORIENTAL BLUE 青之天外	オリエンタルブルー 青の天外	RPG	任天堂	价格未定
10 月 24 日	L.O.D. 豪翔传 崩界轮舞曲	レジェンド オブ ダイナミック 豪翔传 崩界の轮舞曲	RPG	BANPRESTO	5800 日元
10 月 31 日	大众软件系列 大众麻将	みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀	TAB	SUCCESS	2980 日元
10 月 31 日	大众软件系列 上海	みんなのソフトシリーズ 上海	TAB	SUCCESS	3480 日元
10 月 31 日	大众软件系列 ZOOO	みんなのソフトシリーズ ZOOO	TAB	SUCCESS	3480 日元
11 月					
11 月 14 日	**史莱姆大行动 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团**	**スライムもりもりドラゴンクエスト 冲击のしっぽ团**	**A・AVG**	**SQUARE ENIX**	**5800 日元**
11 月 14 日	哈里・波特 奎第奇世界杯	ハリー・ポッター クリディッチワールドカップ	SPG	EA	4800 日元

NINTENDO GAME CUBE

10 月					
10 月 9 日	超级蛋宝宝 比利・海切尔的大冒险	ジャイアンドエッグ ビリー・ハッチャーの大冒险	ACT	SEGA	6980 日元
10 月 17 日	**集合吧！瓦里奥制造**	**あつまれ！メイド イン ワリオ**	**ETC**	**NINTENDO**	**价格未定**
10 月 24 日	式神之城 II	式神の城 II	STG	KIDS STATION	6800 日元
11 月					
11 月 14 日	哈里・波特 奎第奇世界杯	ハリー・ポッター クリディッチワールドカップ	SPG	EA	5800 日元

Xbox

10 月					
10 月 23 日	Outlaw 高尔夫（Xbox 世界收藏版）	アウトロー ゴルフ（Xbox ワールドコレクション）	SPG	MICROSOFT	4800 日元
10 月 23 日	Outlaw 排球（Xbox 世界收藏版）	アウトロー ゴルフ（Xbox ワールドコレクション）	SPG	MICROSOFT	4800 日元
10 月 23 日	真・女神转生 NINE（Xbox 世界收藏版）	真・女神转生 NINE（Xbox ワールドコレクション）	RPG	ATLUS	2800 日元
10 月 30 日	世嘉 GT online	セガ GT オンライン	RAC		6980 日元
11 月					
11 月 20 日	魔牙灵	魔牙灵	ACT	MICROSOFT	6800 日元



真·女神转生 恶魔混血儿 冰之书·炎之书

画面
音效
系统
恶魔丰富度



总分：21　不过不失

LIKY



准确来说本作只能算是《光之书·暗之书》的资料片，画面、音乐基本没有任何进化，恶魔数量倒是增加不少，能满足玩家的收集欲。系统方面加入了卡片系统，主人公可以在战斗中使用卡片来参与战斗，不过感觉非常鸡肋，无非是多采取一次行动而已。游戏的流程比较短，一条主线贯穿到底，所以玩起来反倒没有普通RPG惯有的那种繁杂感觉，显得一气呵成，如果你不刻意去收集那几百种恶魔，这倒是个休闲RPG。

猫太



老实说，猫太没有玩过任何一款"《真·女神》系列"的游戏，因为对战斗时的第一人称视角比较不适应。但游戏拿到手后感觉完全是另一回事，怪物种类的丰富和怪物组合的乐趣就不用多说了，更值得大家敬佩的就是整个游戏的流程给人一种很流畅的感觉。而且可以骑着怪物加快行走速度等设定依然被保留了下来。比较不满的就是人物设定比较差，看上去很粗糙，但游戏总体表现比较出色。

沙罗



本作可以算是"《真女神》系列"的外传。游戏内容跟《口袋妖怪》之类的很相似，都是只能使用怪物出战。游戏可以说是面对年龄较低的玩家层推出的。人物怪物的设计都比较Q，整个流程也非常简短，通常情况下一二十个小时就能够通关。估计有许多《真女神》的玩家是不会碰这款外传性质游戏的。总的来说，游戏画面素质不错，几个怪物们也做得有形有色，相信也会获得一部分女玩家的青睐吧。

GBA■卡带（64M）■ATLUS■真·女神转生 デビルチルド 冰之书 炎之书■RPG■2003-09-12■1～2人■对应GBA专用通信线■自带记忆功能



沙漠风暴II

画面
音效
系统
多人配合度



总分：23　热血推荐

沙罗



曾经在PC平台上受到许多玩家好评的《沙漠风暴》，这次跨平台地在PS2、Xbox等机种上推出了续作。游戏在系统方面基本保持了1代的风格，基本上没有什么大的改动。可能一些玩家在刚开始玩时会抱怨游戏的画面不太理想，不过要知道，这游戏的重点在于多人游戏上。玩家可以多人共同执行任务，而且每位玩家操纵的角色，各自的武器装备和职能均有所不同，如何默契配合才是游戏的关键。

D·S



集合了主观视点射击与集团作战的游戏要素，充分地展现出大规模战争的魅力！游戏的操作与前代相比有了一定的改进，增加了按键之间的合理搭配。由于该游戏对应联机作战，所以邀请三五个好友在一起玩这款游戏的话，乐趣绝对要比单人作战有趣得多。与所有美版游戏一样，不友善的界面与晦涩难懂的任务介绍都使该游戏难于上手，平衡性也较差。没有耐心与扎实的操作技术作为保证的话还是先别急着玩了。

LIKY



在沙罗的推荐下玩了此作，感觉还是颇有意思的。不同于《光环》的那种单枪匹马横扫千军的形式，游戏强调的是多人合作完成任务的技巧，4名不同特技的特种兵要分工合作，玩家要随时切换不同的队员去完成相应的工作。因为游戏描写的是现实战争，强调写实性，所以玩起来就少了一些《光环》里面用机枪猛射外星人的爽快感。其实这一类游戏最适合多人联机来玩，4个人一起联机乐趣无穷。

Xbox、PS2■DVD-ROM■Take-Two Interactive■Conflict Desert Storm II■FPS■2003-09-19■1～4人■无■23格



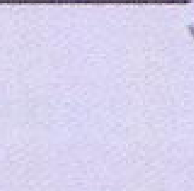
足球教练FORMATION FINAL

画面
音效
系统
创新度



总分：21　不过不失

卡伦



不过不失，大概只有这个词才能表达我在玩过游戏后的感受吧。本作和"《球会》系列"最大的区别就在于玩家无需考虑经营等方面的内容，而是专心做好教练的本职工作便可以了。本作的精华在于比赛中可以指挥全部11名队员，但实际上这点做得并非太好，有时即使比分落后我方还是悠闲地在中场将球倒来倒去，而一犯规就吃牌的设定也让人感觉很不满。比起这一作，本人还是更期待那款真正的《WESLG》啊。

D·S



这是一款拓展KONAMI足球游戏领域的创新作。很多喜欢SLG类型足球题材游戏的玩家都会拿它与SEGA旗下著名的经营模拟类足球游戏"《创造球会》系列"相比。可能毕竟是第一次尝试的缘故，在不包含经营成分的前提下，该游戏也仍然没有"《创造球会》系列"作品的内容丰富，可玩性仅仅局限在调理队伍训练以及合理运用战术与控制比赛节奏上，缺乏一直吸引玩家玩下去的要素，期待改良作早日问世。

GOUKI



舍弃了同类型游戏里似乎是不可缺少的经营模式，使得游戏的感觉更加纯粹。各种技战术的运用以及临场指挥都在游戏中有很好的表现。比较注重教练与球员之间的关系，这倒是与现实中的足球运动非常相似，并且还可以通过报章来了解自己感兴趣的球员的心理状态，这更加说明沟通是非常重要的，理解万岁。游戏的画面中规中矩，球员的动作比较到位。2P对战感觉比较鸡肋，没什么令人兴奋的地方。

PS2■卡带（64M）■KONAMI■サッカ　督采配シミュレ　ション FORMATION FINAL■SLG■2003-09-18■1人■无■628KB



亚克传承 精灵之黄昏

画面
音效
系统
上手度



总分：24　热血推荐

沙罗



总体来说，游戏的画面属于冷色调，跟其他同类型的游戏比较起来，总是有种"冷清"的感觉。SLG式的战斗方式当然给予了玩家更多更大的战斗空间，但缺点是这样的战斗太花时间。耐心不够的人，或许就会失去继续下去的信心了吧。游戏的剧情其实很吸引人，虽然语音非常少这点让人觉得不是味，但中文版游戏总是会让玩着的人别有一番亲切之情的。支持中文游戏！

猫太



这个SCEI经典的RPG终于推出了中文版啦！先不要说它汉化得如何，光从全程中文这点来看就已经可以让每个RPG的FANS感动不已了。虽然官方的名称翻译在一定的程度上有点怪异，但玩家们也可以当作是一个新的开始。不管怎么说，本作都是经历了那么多年的老牌大作，在故事的安排上表现得比较出色，但在人物设定方面略显功夫不足，除了两位主人公的造型比较特别外，其他的角色实在是……

星夜



继《宿命传说2》之后又一款完全中文化的RPG大作，文字翻译也比较让人满意，相信随着PS2中国主机的发售会有越来越多的中文化游戏出现。由于仅仅是中文化，本作和日文版相比没有多少差别，双主角设定、有些类似《龙战士V》的战斗系统都是本作的特色；另外中文化后相信会使得玩家能够更好地理解剧情，从而能够更加投入到游戏中。加上近期没有多少RPG大作，本作可以算是个不错的选择。

PS2■DVD-ROM■SCE■ARC THE LAD 精灵の黄昏■RPG■2003-09-25■1人■无■160KB

16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

灌篮少年

画面 / 音效 / 系统

忠实漫画原著程度

D·S

比国内玩家所熟悉的《SLAM DUNK》具有更久远历史的《DEAR BOYS》是八神浩树先生笔下的著名少年篮球漫画。在几经沉浮之后，如今从漫画单行本所取得的成绩与TV动画收视率来看，《DEAR BOYS》都已经取得了长足的进步。KONAMI趁热打铁制作的这款游戏还是有相当水准的，忠实地再现了各类篮球比赛所运用的战术，还巧妙地将原作中的剧情引入到比赛中，相当过瘾。游戏操作简单易上手。

邪魔天使

单纯从游戏上讲，这是一款相当不错的游戏。自从《网球王子 Smash Hit》之后，KONAMI对此类游戏拿捏得更准了。游戏模式显然比《网王 SH》成熟了许多，内容也丰富了许多，这不得不说是一大进步。在SUPPER PLAY的特写镜头上的表现也非常不错，那种热血的感觉充满了整个游戏，让人不得不感叹：KONAMI做体育游戏就是不一样。不过一想到人设是那个八神浩树……哎，还是不说什么了。

猫太

一直以来，体育类的游戏都比较罕见，除了每年被KONAMI、EA和SEGA这3家"体育大机构"的系列作品之外，基本上就没有其他同类型游戏了。尤其是篮球，每年就只有EA和SEGA的两款系列作品有点看头。这款来自动漫画改编的篮球游戏《DEAR BOYS》可谓是比较有特色的作品，必杀技和角色之间的对话部分做得比较生动，而且游戏的画面和动态效果让你感觉自己在看一部互动的漫画，值得一试！

总分：22 热血推荐

PS2■DVD-ROM■KONAMI■DEAR BOYS Fast Break!■SPG■2003-09-14■1～2人■90KB以上

网球王子 SWEAT AND TEARS 2

画面 / 音效 / 系统

养成度

邪魔天使

KONAMI最近出动漫改编的游戏相当勤快呀，看看前面的《灌篮少年》再加上PS2、GBA上的几作《网球王子》，这种抵着一个系列狂出游戏的秉性再次展现。但是单从游戏上来讲，本作还是一款相当不错的SLG。游戏秉承KONAMI一贯的育成类游戏风格，练习、学习与几所学校的队员发生某些特定事件；这次主角在性别上可以自由选择是一次创新，丰富的隐藏要素与耐玩的养成迷你游戏，定会让你大呼过瘾。

D·S

KONAMI如今对《网球王子》抓得真紧啊！如今掰着手指算算KONAMI要在2003年这一年内足足推出7款相关游戏，真是让FANS手足无措啊！但就游戏的制作水平上，该游戏还是有着许多独到之处的。不仅保留在以前实验性的角色育成要素，而且还将大量的剧情章节穿插在主线故事的发展中，让玩家实实在在有一种和漫画中的角色生活在一起的感觉。缺点是节奏比较慢，无法真正在比赛中体验网球本身的乐趣。

猫太

《网球王子》再度出击，在这两年的动漫界中，它的魅力确实是想挡也挡不住。本作是PS上育成类游戏的续篇作品，游戏的目的是在一年之内通过各式各样的事件，以成为青春学院的首席球手。在过程还要把训练成网球技术出众的人，甚至有可能超越龙马等厉害的角色哦。除了青春学院外，其他学校的角色也会出现，实在是该动漫画FANS的必玩作品。还等什么？快拿起你的球拍（手柄）吧！

总分：24 热血推荐

PS2■DVD-ROM■KONAMI■テニスの王子様 SWEAT&TEARS 2■SLG■2003-09-25■1人■无对应周边■131KB

天外魔境II

画面 / 音效 / 系统

移植度

星夜

PCE上名作的移植版本，增加了动画和语音，画面上也有所加强。战斗方式还是比较老式的看不到主角的那种，新玩家可能会不太适应，而老玩家则会深有感触。人设和故事方面有着鲜明的特色，整体来说本作毕竟是RPG史上的名作之一，老玩家可以再度重温，新玩家也可以去感受那一份感动。不过本作只是比较单纯的移植版，而并不是重做版，让人有点失望，只能期待厂商的重点放到新作《天外魔境III》上了吧！

沙罗

当年PCE时代的经典之作。据说是号称能够与《DQ》、《FF》相抗衡的RPG大作。不过本游戏仅仅是以前的复刻版，里面许多的设定以今天的眼光来看确实有点过时，比如说携带道具的限制等等——简单地说就是没有摆脱旧游戏的影子。但就目前的感觉来看，游戏的剧情和音乐尚有一定水准。游戏的"日本古典风"非常浓烈，片头也经过了重新制作。空闲之余我想一定会深入玩下去的。

SOUL

原作当初的最大卖点除了故事、人物之外，就是利用CD-ROM的大容量所实现的大量动画、配音，以及久石让绝妙的配乐了。现在的《天外魔境II》虽然进行了相当部分的重制，但重制的程度有限，对于经历过PS及PS2时代的玩家来说，本作更大的意义还是用来怀旧以及纪念，除非玩家们能够试着让自己回到1992年那个时代，抛弃对华丽外表的追求，平心静气地去体验，这时本作才能够玩得更有投入感。

总分：24 热血推荐

PS2■DVD-ROM■HUDSON■天外魔境II■RPG■2003-10-02■1人■无■84KB

真·女神转生II

画面 / 音效 / 系统

古旧度

LIKY

说得好听一点，又是一款怀旧的名作回归在GBA上，说得不好听一点就是又一款冷饭，其实也没什么好说的，GBA就是这样的一个汇聚旧作与移植作的平台。游戏在今天看来自然无法满足众多玩家挑剔的眼光，不过深入进去还是有一些味道的，尤其是剧情部分比较吸引人。主观视点的3D迷宫是游戏的一大特点，不过转起来容易让人头晕。游戏新加入的几个模式都是专门对应GBA联机功能的，还算有点新意。

卡伦

GBA似乎从诞生一开始就有了另一个名号——名作专用移植机，而《真·女神转生II》的移植也再次验证了这一点。系列最著名的"仲魔"系统自然是不可缺少的，而GBA版更是加入了独有的新要素，如怪物图鉴、音乐测试模式等。并且能同一代对应，通过两个不同版本交换仲魔。不过本作的操作感并不能让人满意，可以说是FANS向的作品吧。

星夜

近来ATLUS开始不断在GBA上制作"《真·女神转生》系列"作品，除了原创的《冰之书&炎之书》等之外，还移植了系列最初的几部作品，这次的《真·女神转生II》就是其中之一。本作中系列独有的凝重世界观以及仲魔合体系统依然健在，也同样可以和前代的记录联动。另外本作也并非单纯的移植版本，而是增添了不少如先知模式、斗技场模式等新的系统，同时通过联动也能够获得全新的体验哦！

总分：20 不可不失

GBA■卡带（64M）■ATLUS■真·女神转生II■RPG■2003-09-26■1～2人■对应GBA专用通信线■自带记忆功能

文：邪魔天使



我们的太阳

我们的太阳	KONAMI	A·RPG
GBA ボクらの太陽	2003年7月17日	日版
1～4人 自带记忆功能	128MB	4980日元
对应GBA专用通讯对战线		推荐玩家年龄：全年龄

“太阳当头照，花儿对我笑，小鸟说早早早，你为什么背上小书包……”

不知为什么，每当玩起这个游戏时，都会不禁哼出这首小学时学会的歌。回忆起那明媚的阳光下那一张充满了快乐，充满了稚气的脸庞。小的时候，父母常给我们讲故事。那些稀奇古怪的东西以及那些邪恶的生物一般都出现在夜晚，而当太阳普照大地时，坏家伙们都会消失得无影无踪。因此一般人的印象就是：白天，是一个充满快乐的天堂；夜晚，是一个充满可怕事物的地狱。阳光总是能驱散那些恶灵，给大地带来光明和繁荣，因此，有关阳光的游戏也总能使我们的心变得阳光起来。

一直觉得小岛秀夫先生是一个性格乖僻的家伙，游戏中总是充斥着他那奇特的趣味。不管是电玩展上游戏影像最后总要恶搞一下，还是游戏中出现的那些AV女优的图片，虽然已经是孩子的爹，已经是年近不惑的中年大叔，但他还像小孩子那样顽皮，时不时地还要搞一些恶作剧。一个这样捉摸不透的人做起游戏来可想而知，直接的结果就是：你永远都不知道他下一步要做什么，他永远会给你带来惊喜。

初次公布《我们的太阳》时，真是对小岛先生无话可说。利用太阳光进行游戏，打倒敌人所需的能量直接来自于我们地球赖以生存的太阳，敌人是那些在KONAMI的N个游戏中登场过的吸血鬼。第一感觉就是：小岛先生是不是最近玩老式《恶魔城》玩多了，想换个口味？虽然这种想法以前曾想到过，但是忽然有人说要这么做还是有些吃惊的，但一想到提出这个创意的是那个总是令人大吃一惊的小岛秀夫，也就见怪不怪了。

游戏如期发售，进入游戏首先就是让玩家选择所在的区域，因为当时制作人到过这些区域去实地勘查，对于每个区域的阳光都经过测试，这些细微的差别在游戏中都会很好地表现出来，如此专业精神不禁让人肃然起敬。游戏的时间是按真实时间制进行的，当最初调好时间后，游戏的时间也就与现实时间一样了，这样一来游戏中的昼夜变化也会跟现实一样。卡带上有感光器感知当前阳光的强度，从而关系到能力恢复的速度，进而关系到玩家游戏时的难易程度。所以，自然而然地，玩家对天气的变化也就更加重视，也难怪KONAMI的《我们的太阳》官方站上每天都会将当天的天气情况列出来，这样就很好地做到了人机互动，让玩家能进一步深入游戏。但如果光靠阳光这个创意来吸引玩家，这显然不是小岛先生的初衷，也不可能得到玩家的认同，游戏的趣味性也是一个很重要的环节。玩这个游戏时玩家们很容易就能体会出这是一款充满了“小岛风”的游戏，先不管那老掉牙的情节，看看游戏中迷宫的进行方式，到处都充斥着“MGS”的味道。不管是敲击墙壁吸引敌人过来，然后伺机从另一条路绕过去，还是进入陷阱战那急促的战斗音乐，各位熟悉小岛秀夫游戏的玩家都会有似曾相识的感觉。

作为一款A·RPG，游戏的手感是最重要的。在这一方面，《我们的太阳》也颇似《MGS》，说它是《MGS》的缩小版也毫不过分。因为游戏中强哥使用的太阳枪的能源直接来自太阳，因此在很多情况下阳光都不够用。虽然迷宫中有补充阳光能量的装置，但毕竟每把太阳枪的储存量都有个上限，那么在一些敌人比较密集的地方一次性消耗的能量会激增，这样一来，直接导致的结果就是在很长一段时间都没有足够的太阳能补充。而此时，如何很好地利用潜入要素就是一个非常重要的环节。首先一种方式，也是最基础的方式，就是刚才所说的敲打墙壁发出声响将敌人吸引过来，然后从另一条道路逃走，对于那些习惯《MGS》的玩家而言是再容易不过的事了。另一个就是背后偷袭，由于该游戏不像《MGS》那样有胁迫要素，所以在不被敌人发现的情况下绕到背后干掉它是最直接的方法；而且在背后攻击敌人的话，伤害会增加，对节省能量也有好处。潜入要素固然重要，但如果缺少了敌人各自特殊的行动方式，那么潜入就显得很突兀了。《我们的太阳》中的敌人都持有各自特殊的能力。木乃伊虽然看不见东西，但对声音很敏感，如果用跑的话就容易发出声响引起它的注意，所以要用走来躲避；隐形敌人只有在夜晚才能看见，如果有的迷宫有这种敌人，那么白天就最好不要去。但此时又没有阳光，所以对玩家而言能量分配就尤其重要，这也考验了玩家统筹安排的能力。

关于谜题，游戏将更多的心思放在了“仓库番”这个迷你游戏上，很多重要道路都要通过玩“仓库番”才能通过。虽然这个迷你游戏很考验玩家的连续思考能力，但是如果每个迷宫都要玩这个游戏的话不禁会让人产生厌烦的感觉。但小岛秀夫不愧是小岛秀夫，更多更出彩的谜题吸引了玩家更多的目光！蛇鸡兽石化光线反弹解谜的迷你游戏让人玩起来心惊肉跳，在正常情况下，这种敌人很强，而且附近也没什么加能量的地点，所以如何引诱蛇鸡兽到反射的石块前，如何不被它打到，在必经之路上该打死哪一只拦路的蛇鸡兽，这都要玩家在事前进行精心的计算。而最终迷宫那个色谱谜题让人觉得充满新意，谜题由红、黄、蓝三原色以及分别调配成其他色彩的色块组成，在计算色块数量的时候还不要忘记将混合色彩的原色分开来计算，如果没有一点起码的美术知识，遇到这个谜题可就难办了。所以，玩这个游戏还要玩家丰富的知识面才行啊。

BOSS战的快乐

如果你觉得迷宫有点无聊的话，那么BOSS战绝对是这个游戏的亮点！每个BOSS都有各自独特的攻略方式，不管是需要反弹身边的剑对其造成伤害的吸血伯爵也好，或是需要用光线反射的美杜莎也好，还是在黑暗空间会瞬间移动的月亮仔也好，每一场BOSS战都充满了紧张，充满了刺激。比如第一次打伯爵，如果是在白天跟他打，这时天窗就会有阳光透下来，那么就可以吸引伯爵到阳光下对其造成一击必杀；而打美杜莎时，既可以靠反弹光线来攻击她也可以直接攻击本体；而月亮仔由于行动敏捷，所以与其追着他打，不如来个守株待兔。正是这么多的可能性，这么多的攻略方式给了玩家更多思考的空间，也让游戏也变得更有挖掘的价值。

最后要说的话

也许很多玩家在玩过这个游戏后会觉得游戏略显单调了点吧。迷宫→谜题→BOSS战→净化战→迷宫……这样的方式很容易让人产生腻的感觉。但这个游戏本来就卖的是个创意，卖的是在烈日下痛快淋漓地玩游戏的乐趣，玩的就是一个心情，至于游戏的剧情怎样，隐藏要素怎样，那都是次要的。试想在炎炎烈日下，几个伙伴一起满头大汗地进行对战，那种感觉在其他RPG中是绝对体会不到的。记得当有记者问为什么非要用阳光而不能用灯光时，小岛先生固执地说“不想用。”而他还对记者说，说不定以后还会出什么“口气游戏”，也就是靠人口中发出的气味来进行游戏。(那吃了大蒜的人口气的攻击力岂不是超强？)忽然想到，做这个《我们的太阳》是不是小岛先生一时的心血来潮呢？因为他本来就是一个爱搞恶作剧的大孩子啊。

文：沙罗

前线狙击

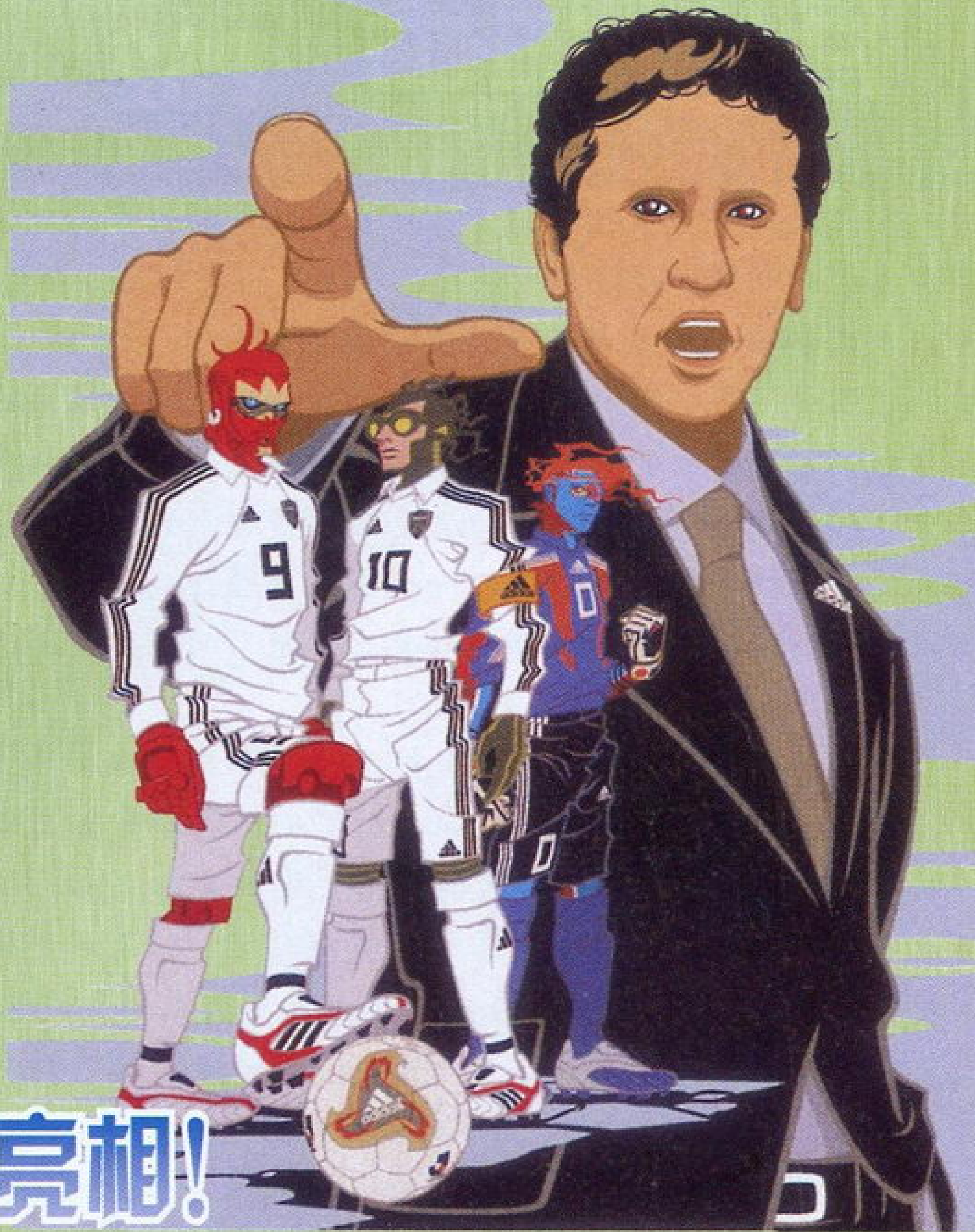


J.LEAGUE Winning Eleven Tactics

J联盟 胜利11人战略版	KONAMI	SLG
J.LEAGUE Winning Eleven Tactics	预定12月11日发售	日版
PS2 游戏人数未定	记忆要求未定	6980日元
无对应周边		

正如大家从标题中所看到的，本作中玩家将会作为J联盟俱乐部或日本国家队的教练，带队训练手下的球员们参加各种球赛。在本作中共有28支J联盟球队、40支各县代表队以及40支海外球队，共计108支球队。在玩家作为球队教练带队训练时，还能够体会到管理各个球员的真实感觉。如不出意外的话，这会是一款汇聚了《WE》系列精华的作品。





"《J联盟WE》系列"首次以SLG的方式登场亮相！

首先设定教练的容貌



▶外貌不好的话，会遭到解雇吗？

◀在现在这个世界上，拥有酷酷的外貌可是能给别人更加深刻的第一印象。





▲还能够选择漂亮的女助理？太夸张了！

决定练习内容，进行每日的内容



▼除了主要菜单外，连"移动"这样的选择也有。



▲如大家看到的，主要项目共有6项，但具体的内容暂时还不明。算上空格和未设定的项目，就有9个了。以后难道还会新增其他的项目？

▲通过努力地练习，确定新的战术。只有这样才能在联赛中取得冠军，确保自己的地位。

选择教练组

▶年薪和能力也可以看到，整个教练组共有4人。



▲首先会获得一年的预算。

◀只靠自己一个主教练肯定是远远不够的。像医务人员、助理教练这些人也要一并选上。

参加比赛，目标是冠军！

▶每年都要参加全国举行的联赛，在这里教练们要给球员们设定各种详细的技战术。只有靠冷静的判断和丰富的经验，才能够取得良好的成绩。



全新人物大曝光！



济科 ZICO

相信他已经不用介绍了吧？没错，他就是现今日本国家队的主教练济科。他曾经作为巴西国家队的中场主力活跃在各类比赛中。



焰 HOMURA

绝对不允许对手进球的铁壁守门员

拥有火焰般灼热斗魂的守护神。无论怎样强劲的射门，都能够单手挡下。光是站在球门前，能够让对手感到他的压迫感。



斗魁 TOGAI

球门前的野兽

不管对方怎么大力的传球也能够轻松地接下，之后立刻踢出像炮弹一样、能将球网开个大洞的强力射门。他是个像野兽一样的射手。



刃风 HAKAZE

燃烧着炽热之魂的天才

无论面对多少人的凶狠逼抢也能够轻松突破，像风一样飞速前进的高速盘带手。



谜之角色

至今没有任何详细资料的谜之角色。从他那怪异的外貌和体型来看，会不会是个BOSS级别的球员呢？

前线狙击

恶魔城 Castlevania	KONAMI	ACT
PS2 Castlevania	预定 2003 年 11 月 27 日	日版
1 人	记忆容量未定	6980 日元
无对应周边		

Castlevania 体験版

New Game
Return

© 1986 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

在遥远过去的某个时候，当时君主的统治力正在不断弱化，而各地的封建领主的势力却在不断增强。为了保卫自己的领地，领主们创造了“骑士”这种职业。不过，在11世纪的格利高里宗教改革之后，骑士却变成了守卫神的和平的神圣存在了。他们以名誉和勇气为重，以神的名义与异教徒和蛮族进行战斗。

在那个年代，有一个号称无敌的骑士团，这个名声的获得必须归功于它的两名成员：里昂·贝尔蒙特，一名勇敢的男子汉，他从来不畏惧任何事物，而他的武功更是无人能敌；另外一人是马提亚斯·科龙奎斯特，一名天才的战术家，他丰富的知识使他在那个崇尚武力却疏于教育的社会中显得相当另类。这两个人之间互相信赖，这坚固的友情让他们成为一个团结的整体。然而，当马提亚斯在一次战役凯旋而归时，等待他的却是令他难以置信的悲痛消息：他最爱的妻子伊丽莎贝塔的猝死。马提亚斯因此陷入了深深的悲伤之中，他病了，并且从此卧床不起……

那事件以后又过了一年。虽然缺少了马提亚斯的战术指导，但是在里昂的努力下，骑士团仍然保持着不败的纪录。可是就在这时，一支神秘的怪物军团却突如其来地出现在了里昂的领地上。这个时候十字军的东征正在关键时期，而比起怪物来教会方面也因此更加关心和异教徒的战斗，所以一切没有经过教会认可的战斗都是不允许的。虽然里昂一直在等待着发兵许可，但是教会却是根本不会允许的。就在这个时候，一个男人出现在了里昂的面前，那是应该躺在床上养病的马提亚斯！马提亚斯告诉里昂，这些怪物的出现都和一个叫做渥尔塔·贝伦哈尔特的吸血鬼有关，他在那叫作“永远之夜”的森林里面建造了一座城堡。而最重要的一点是，里昂的未婚妻莎拉被吸血鬼抓到了那城堡中去了！此前对于自己身为“骑士”的职责感到迷惑的里昂这下终于下定了决心，他要放弃自己的男爵爵位去和怪物战斗，从吸血鬼的手中救回自己的爱人！

无尽的黑暗包围着“永远之夜”这片森林，仿佛要吞噬掉进入里面的一切事物。惟一让人感到一丝希望的，就是射进那枝繁叶茂的森林中的一缕月光。里昂在黑暗中前进，他不知道，一个壮丽且漫长的宿命传说就要开始了……

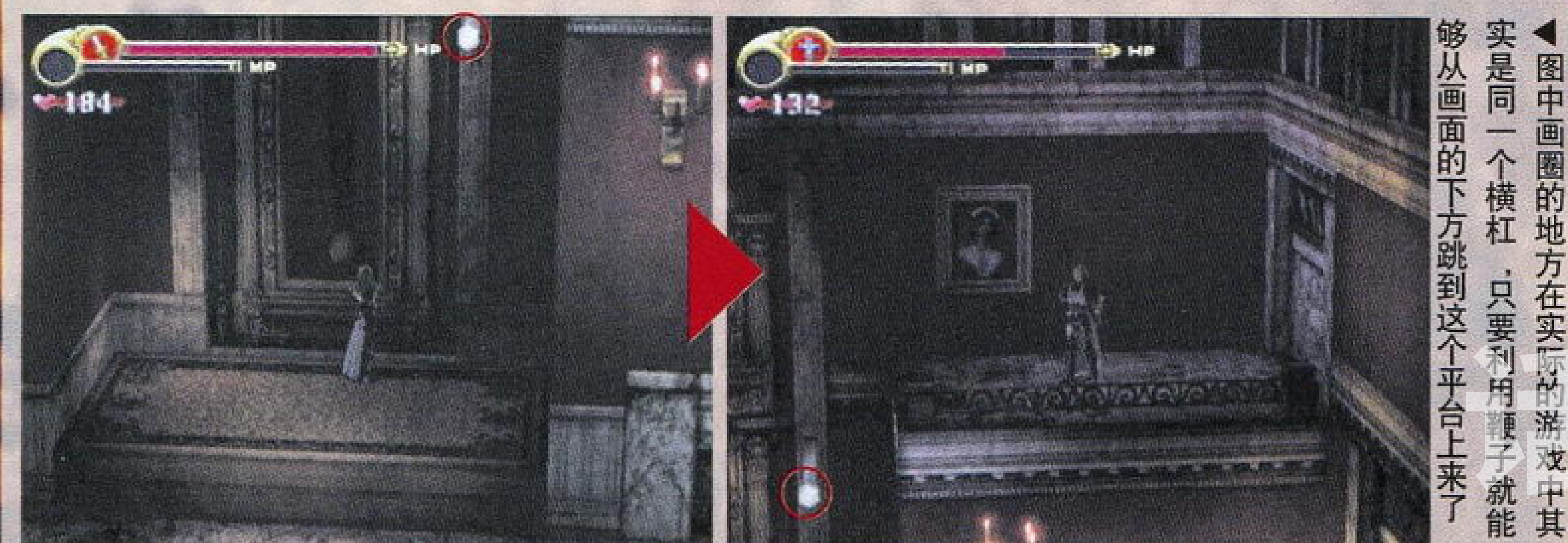
从《月下夜想曲》以来，只要是《恶魔城》的游戏就一定能够在国内引起很多玩家的关注。本作作为《月下》以后第一款主流家用机种上的《恶魔城》作品，同时也是该系列正统作品第一次全3D化，所以从公布之初起它就受到了众人的注目。现在离游戏的发售日已经不足两个月了，厂商目前不仅公布了众多情报，还派发了游戏的试玩版。在游戏发售以前，就让阿修罗结合试玩版为大家详细讲解一下这款新作吧！

连击和技能 COMBO&SKILLS

因为游戏更加偏向动作性，所以战斗系统是否优秀就决定了游戏的成败。游戏中主角Leon拥有两种最基本的攻击方式：威力小但是速度快的轻攻击，威力较大但是出招却很慢的重攻击。基于这两种攻击方式，Leon可以通过不同的组合派生出多种连击技巧。试玩版中玩家只能使用部分连击，到了正式版中，只要满足特定的条件就能够使用更多更强力的技巧了。



除了基本的攻击技巧以外，里昂还拥有多种移动技巧。最基本的自然就是二段跳了。这项能力在试玩版中是直接拥有的，不过目前并不是很清楚是否可以在正式的游戏中直接使用，因为按照《月下》以来的惯例，二段跳的能力都是要通过魔导器来获得的。另外一项能力相信大家在KONAMI最初公布的影像中就已经注意到了：用圣鞭在突出的横杠上跳跃前进。这是一项比较匪夷所思的能力，暂且不管它是否符合物理学定律（二段跳也是违背常理的吧！），可以肯定的是，这项能力就和以往的高跳一样，可以让Leon前往更多的地方。在试玩版中这项能力也是可以直接使用的，Leon可以利用它前往需要解谜的那个房间的高处。它的用法也和二段跳一样简单：只要在跳跃的过程中使用轻攻击，当圣鞭击中横杠的时候该能力就会自动发动。



◀图中画圈的地方在实际游戏中其实是同一个横杠，只要利用圣鞭就能够从画面的下方跳到这个平台上来了。

强化宝珠系统 Effective Orb System

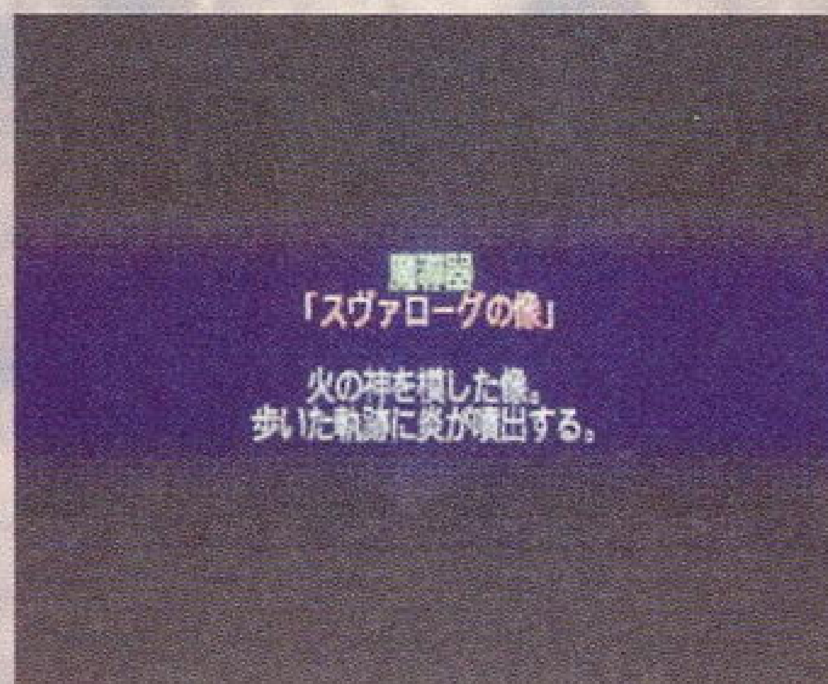
准确地说，这个系统应该叫做“增效宝珠系统”，因为它是将传统的副武器进行强化、为其增加各种特殊效果的新系统。（GBA版《白夜协奏曲》中的魔法融合系统Spell Fusion System可以看成是EOS的前身。）匕首、圣水、十字架、战斧和水晶5种副武器配合7种宝珠就可以产生35种变化，再加上副武器的基本能力，也就是说一个EOS系统可以让传统的副武器拥有40种效果！玩家在战术上的选择也因此变得更加丰富了，此前担心3D化后游戏的华丽程度会下降的玩家们这次可以放心了吧！





魔导器 Relics

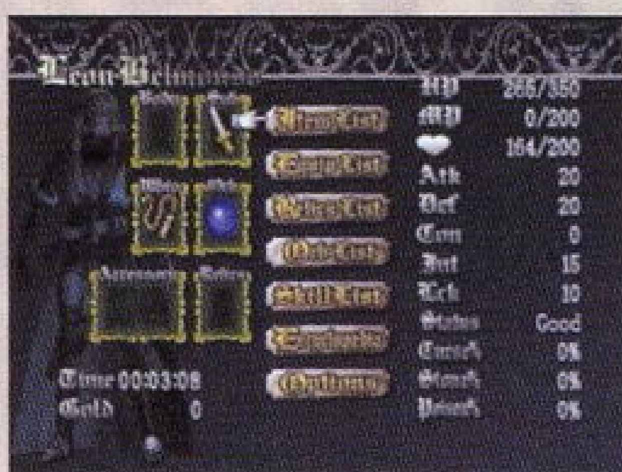
在试玩版中魔导器的功能并未被开放，不过其实在正式版的游戏中它扮演的地位是非常重要的。大家都知道副武器以及EOS消耗的都是红心，而HP槽下方的那个MP槽就是专门为魔导器准备的。魔导器的种类有很多，但是一次只能装备其中的一种。要发动魔导器的能力就必须拥有一定的MP，而通过防御敌人的进攻就可以轻易地获得MP。目前已经公布的一个魔导器是“天空神之像”，天空神斯伐洛格在斯拉夫神话中是太阳神和火神的父亲，因此这个魔导器的能力就是沿着Leon步行的轨迹划出一道火焰，可以对跟在身后的敌



《恶魔城Castlevania》最新情报综合

实时战斗 Real Time Battle

和《白夜协奏曲》很类似，游戏对于动作性是非常强调的，除了前面所说的各种战斗技巧可以让战斗变得紧张而且有趣以外，实时的菜单系统也进一步强化了战斗的快节奏。从体验版中也可以看出来，START键调出的状态界面中的各个选项都是列表，在这里玩家所能做的只有察看和整理，却不能像以往的RPG系《恶魔城》那样在这里使用道具了。而所谓实时菜单系统就是指玩家要在游戏中实时地打开菜单来更换装备、使用道具，这些动作玩家只要用右摇杆和R3键就可以轻松实现了。而对于要经常使用的EOS系统，L1键就是专门用来调整装备中的宝珠的。这一系统使得《月下》以来"暂停游戏→使用道具→继续游戏"的RPG式战斗方式不再有效，从一定程度上来说提升了游戏的难度，不过应该是不会达到元祖《恶魔城》的程度的！（ACT苦手的玩家不用太担心，毕竟还是可以使用道具的嘛！）不过从体验版中的设定来看，调出实时菜单以后敌人的确会像平时那样发动攻击，但是Leon只能够选择使用道具或者关闭窗口，却不能够在使用道具的同时进行反击。（《PSO》中的实时菜单和攻击就是两个完全独立的系统，可以互不干扰。）这样的话这个系统对玩家来说可能是弊大于利的，希望在正式版中能够进行一些调整。



多分支路线 Multi-route

自从《月下夜想曲》在传统《恶魔城》的多分支路线基础上吸收了《超级银河战士》的成功经验对游戏的版图设计进行了重大改革以来，复杂而多变的地图已经成了这个系列的代表性系统之一。没有广大的版图和四通八达的复杂路线就不是《恶魔城》了，几乎每个玩家都在这么想。虽然本作是系列第一次正式3D化，（N64版两部作品不在计算之列）但是无论是从保留优秀传统的角度，还是从真实的建筑设计角度来看，多分支的路线也都是非常合理的！

在正式版的游戏中，玩家可以自由选择想要挑战的关卡，并且没有特定的顺序要求，这也可以算是多分支的一个表现。而通过不同的路线抵达同一个目的地的设定在试玩版中玩家就可以体验到了。试玩版中玩家会确确实实地遇到一个分支。在这个分支的两个支路中，出现的敌人种类是完全不同的，而且在不同的支路中得到的副武器也是不一样的！



试玩版中厂商并没有开放所有的副武器和宝珠，不过却提供了让玩家直接使用的机会。在实际的游戏过程中，宝珠是需要打倒BOSS以后才能获得的重要道具。当然也有部分宝珠是隐藏在魔城中的秘密地点中的，这就需要玩家发挥探索的精神才行了！







美杜莎 BOSS

在试玩版中登场的BOSS是巨像兵，这里要介绍的是在最初公布的Movie中出现过的蛇发女妖美杜莎。这个怪物一直以来都在本系列中扮演着重要的地位，从最早的BOSS到后来在时计塔中不断环绕的杂兵，美杜莎和恶魔城的缘分可是非比寻常的！这次美杜莎同初代《恶魔城Dracula》中一样，以长满蛇发的女妖头颅的形象作为BOSS登场。它主要的攻击方式就是从双眼中发射出石化光线把Leon变成石像。不过它危险的双眼也正是它的弱点所在，只要从远处不断用EOS攻击那里就可以封住石化光线的攻击了！除此以外，美杜莎头部的蛇发也是相当麻烦的东西，即使没了石化光线，这些蛇发也会对Leon造成严重的物理伤害，而且也有可能让Leon中毒。比起巨像兵来，这个BOSS可要难对付多了！



人造成伤害。（玩过《Diablo Ⅱ》的玩家可能比较容易理解。）

魔导器大部分是藏在恶魔城的各个隐秘地点中的，所以要想找齐这些道具不经过一番搜索是不行的。魔导器虽然很有用，但是不一定是必备的道具。所以游戏也会因此派生出活用道具的RPG式游戏方式和强调技术的纯动作游戏方式，而随着道具的获得游戏的难度也会显得有所降低，这对于各个水准的玩家来说都是喜闻乐见的，因为无论是高手还是菜鸟都能够找到适合自己的游戏方式。





◀▲Leon身后拖出了一条火焰轨迹，对追踪而来的敌人可以造成很大伤害。

▶通过防御积累MP，这是试玩版中没有开放的功能。因此，大家在正式游戏的时候一定要经常注意防守啊！





◀如果装备了魔导器，而且MP满足了一定条件的时候，魔导器就会自动发生功效。

前线狙击

NARUTO -ナルト- ナルティメットヒーロー



除了日本富士电台的《ONE PIECE》外，《火影忍者NARUTO》也是最近日本的东京电视台中，收视率排列在前十位的动画之一。该动画曾经被改编成游戏在PS（RPG游戏《NARUTO ナルト 忍の里の阵取り合战》）、NGC（ACT游戏《NARUTO ナルト 激斗忍者大战！》）和GBA（ACT游戏《NARUTO ナルト 木の叶忍法帖》和最新的S·RPG游戏《NARUTO ナルト 木ノ叶战记》）上相继推出。代理的游戏厂商都分别为著名的玩具厂商BANDAI和TOMY。这次由BANDAI初次把该作品于PS2平台上推出，对众多玩家来说绝对是一个福音，毕竟拥有PS2主机的玩家还是占大多数的。新作把游戏类型定为ACT，但从公布的画面中看来并不是单纯的ACT那么简单，现在就让我们来看看火影忍者们的新姿态吧。

PS2	火影忍者NARUTO 究极的英雄	BANDAI	ACT
	NARUTO ナルトナルティメット	预定2003年10月23日	日版
	1～2人	54KB	6800日元
	对应周边未定		

主要登场角色

旋涡鸣人



“让大家久等了！旋涡鸣人的忍法表演即将开始！”

身体被第2代火影封印了九尾狐的男主角鸣人，因此而拥有绝对高的查克拉。（※）必杀技影分身术可以把自己分成几个可以攻击的对象，还可以再组合成威力惊人的必杀——鸣人连弹。

李洛克



“就算不可以使用忍术和幻术，我也要证明我是一个厉害的忍者”

他的特点就是与他的老师——阿凯老师一样拥有很粗的眼眉，所以总给人一种很滑稽的感觉。对于不可以使用忍术和幻术的他来说，体术是他惟一的强项，速度也是众人中最高的。

宇智波佐助



“就算要借用恶魔的力量，我也要走上这条道路！”

小时候父母被哥哥杀害，无论如何都要复仇的宇智波一族后睿。继承了宇智波一族最有名忍术“写轮眼”的他，素质和潜力都相当惊人。（“写轮眼”是一项可以看穿对手并进行复制的可怕绝技）

卡卡西



“不懂得珍惜同伴的人就是垃圾，我是不会让同伴死去的！”

鸣人、佐助和樱在中忍选拔赛之前的训导老师，也是一个使用“写轮眼”的好手。身为老师的他，综合能力应该都在众人之上。除“写轮眼”外，他的雷电攻击也是很有威力的忍术。

春野樱



“可恶的鸣人，有种就放马过来吧！”

自小就暗恋上佐助。表面上的她还算是个普通的女孩，但她的内心却充满了男孩子般的热血。由于是女忍，所以查克拉很低，攻击力等方面应该都在众人之下，但对幻术方面的认识绝对是众人之首。

我爱罗



“所谓的战斗，就是跟别人赌上自己的存在！”

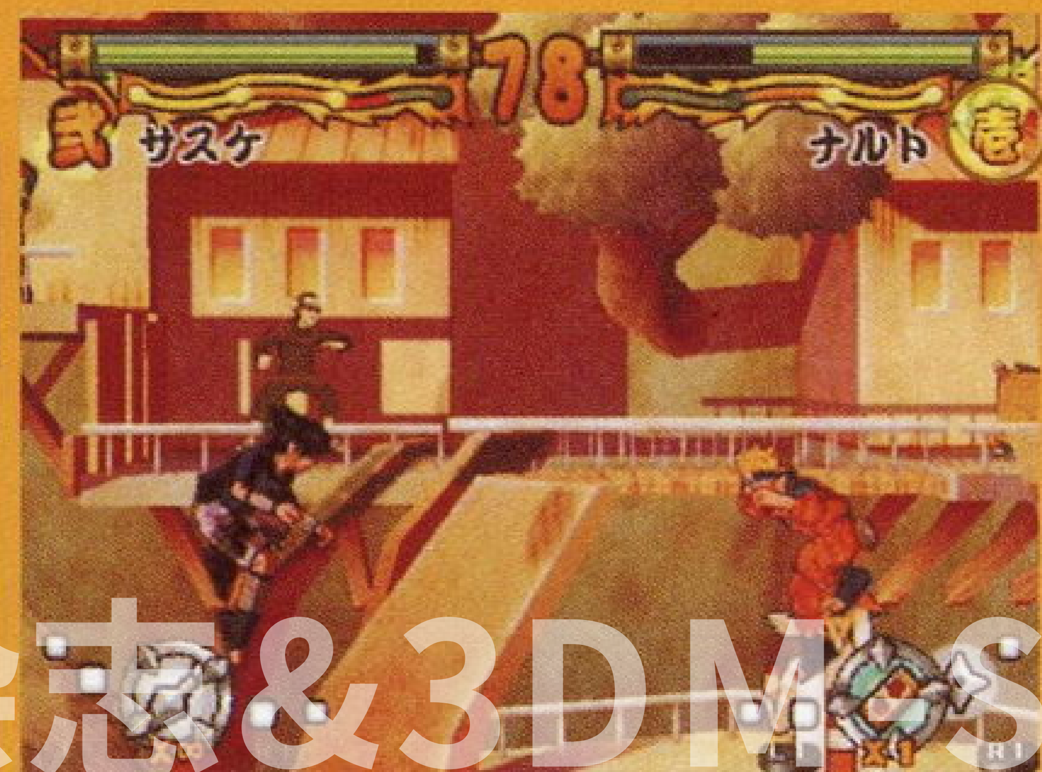
来自砂之国的神秘少年，身体被他背上的葫芦里装有的沙保护着，所以一般的攻击对他来说完全无效。但表面上满脸疯狂的他似乎也隐藏着悲伤的过去，究竟……

※什么是查克拉？（チャクラ）

忍者用语中的查克拉等同于普通游戏中的所谓MP，在发动忍术时会根据需要而消耗一定量的查克拉。但在《火影忍者NARUTO》的世界中，查克拉是一种隐藏在人体当中很难被引发出来的能力，就算是强行引发出来的查克拉，不会对此能量加以运用和控制的话，查克拉只会被胡乱消费掉。作为一个忍者，运用忍术的基本要求的就是要控制查克拉，将它幻化成多彩的忍术攻击对手。

在游戏中这条便是查克拉槽，分3段的查克拉槽感觉有点像《STREET FIGHTER》。





查克拉槽一共分为3段。

忍术大乱斗

忍具

从公布了的画面看来，忍术、体术和忍具是可以随时更换使用的。画面中的左下方和右下方分别表示使用中的忍具，两旁还有一些其他的忍具摆放着，看来按下某键可以更换。一个角色最多可以同时携带5种道具，而几乎每一种忍具都有数量的限制，所以要慎用哦！在危机时扔两个手里剑出来也是上上之计。




▶选择了可以使用的道具后，角色的头上便会冒出相应的记号。




▲图中是鸣人用手里剑攻击佐助。选择好武器后，只要按一个键就可以使用了。

奥义

奥义在本作中的含义就是指必杀忍术。发动奥义之后，画面的左下方和右下方会出现一连串的按键提示，攻击的一方只要在时限内按下相应的键便可以命中对手，让对手受到大伤害。防御的一方如果能成功按下相应的键便可以减少受到的伤害，看来还蛮有意思的说呢。但发动奥义要消耗大量的查克拉，回复查克拉的方法就是破坏舞台中的障碍物得到相应的回复道具。

攻击方的提示



防御方的提示

虽然不可以完全回避奥义的攻击，但起码可以抵消一下嘛！



以下是鸣人的一连串奥义攻击



▲首先鸣人跳向高空向对手投下无数的忍具。

◀落地的同时，发动奥义的提示也出现在画面的左下方。



▲按键成功的话便会发动出威力更加大的奥义攻击，但要成功在一瞬间内输入也不是容易的事哦！



◀成功发动！必杀——鸣人连弹！

战斗舞台

本作采用了卡通渲染技术并拥有很多漫画风格的设定，比如把对手打到景物上会把其破坏掉，而且在发出声效的同时还会出现“ザク”等的声效文字，相当有趣。另外，游戏中的所有舞台几乎都是在漫画中出现过的，比如在波之国那条建好的“鸣人大桥”就是最好的例子。最后在舞台中还有一些障碍物是可以利用的，说不定还可以对对手突击呢。



▲在战斗中，画面突然变成了漫画的风格！非常爆笑的设计哦！

▶这个是什么地方？难道是中忍考试时的地下洞？




▼除了普通的移动和跳跃外，还可以利用墙壁进行反弹攻击，迫力满点啊！



◀这个……鸣人利用地上的木桩转动身体对佐助攻击，强呀！



猫太想说的话

从这些公布的消息看来，本作确实是一个很有潜力的动作游戏。而且看过《火影忍者NARUTO》的玩家都应该知道，我爱罗出现的同时也已经有一大堆角色登场了，比如大蛇丸、几个村的下忍和一帮训导老师，所以估计本作可使用的角色可能在20个左右。（含隐藏角色）游戏的要素非常丰富，而且很有特色，不但适合《火影忍者NARUTO》“饭丝”们，热爱ACT的玩家也可以尝试一下。由于最近由动漫改编的游戏确实是很多，尤其是KONAMI可以把一个《网球王子》在一年内推出5至6款游戏，真是让“饭丝”们“佩服”。但BANDAI不是“翻炒之王”，每一个游戏都经过认真制作，所以本作有可能是近期动漫画改编游戏中最受欢迎的一个。（邪魔：不是的话就宰了你，反正最近流行猫肉火锅！猫太：……不要。）



大家不要以为《口袋妖怪竞技场》只是《口袋妖怪》商品大潮一个简单的环节，它扮演的角色实际上是很重要的。从历史上来看，它最重要的功能自然是将自己掌机上培养的妖怪完全3D化，为玩家展示一个更加华丽的口袋妖怪世界。而本作新增加的一些要素更使得NGC版的魅力大大超过了N64上的前作。新的剧情模式是对家用机版本的《口袋妖怪》可行性的一种探讨，传统的竞技场模式也随着《红宝石·蓝宝石》进化成了2对2的战斗，加上游戏中可以捕捉到《金·银》版的妖怪，以及可以和即将发售的《火红·叶绿》联动以获得初代作品中的各种大人气妖怪，而且NINTENDO在近日宣布将游戏的售价从6800日元降为5800日元，所以我们完全有理由相信，这款作品将在11月底的超大作狂潮中脱颖而出，成为一匹黑马！

口袋妖怪竞技场		NINTENDO	ETC
NGC	ポケモンコロシアム	预定2003年11月21日	日版
	1~4人	记忆要求未定	5800日元
	对应NGC-GBA专用通信线		

文：阿修罗

剧情模式 Scenario Mode



大家可以看到，本作的游戏类型已经从FTG（广义上的格斗对战游戏）变成了ETC。这是因为本作在N64版的纯对战的基础上加入了全新的剧情模式。而这个剧情模式则拥有完全原创的故事背景和游戏系统，还能够捕捉各种口袋妖怪，完全可以说是一款《口袋妖怪》的新作RPG！

剧情模式中的主人公是从未在以往的游戏和动画作品中登场过的原创角色，造型也一改现在那些主角们的可爱风格，更加潮流化。这个主角更拥有违背了以往设定的特殊能力：捕捉已经拥有了训练员的妖怪（即非野生的妖怪）。当然，主角的这项能力可是不能乱用的！只可以用来捕捉那些被邪恶组织操纵的暗之妖怪。

这里提到了"暗之妖怪"，虽然看上去好像很玄的样子，但是普通人并不会发现他们和其他的妖怪有什么区别。不过暗之妖怪的内心其实是封闭起来的，因此它们不会听从训练员的发出的指令，而且会使用一些让敌我都受到伤害的危险招式。为了找到这些暗之妖怪并且让它们恢复正常，主人公必须找到能够辨认出它们的人才行！而这个人就是主人公的搭档，这名红发的女孩子可以看到暗之妖怪散发出来的黑斗气。







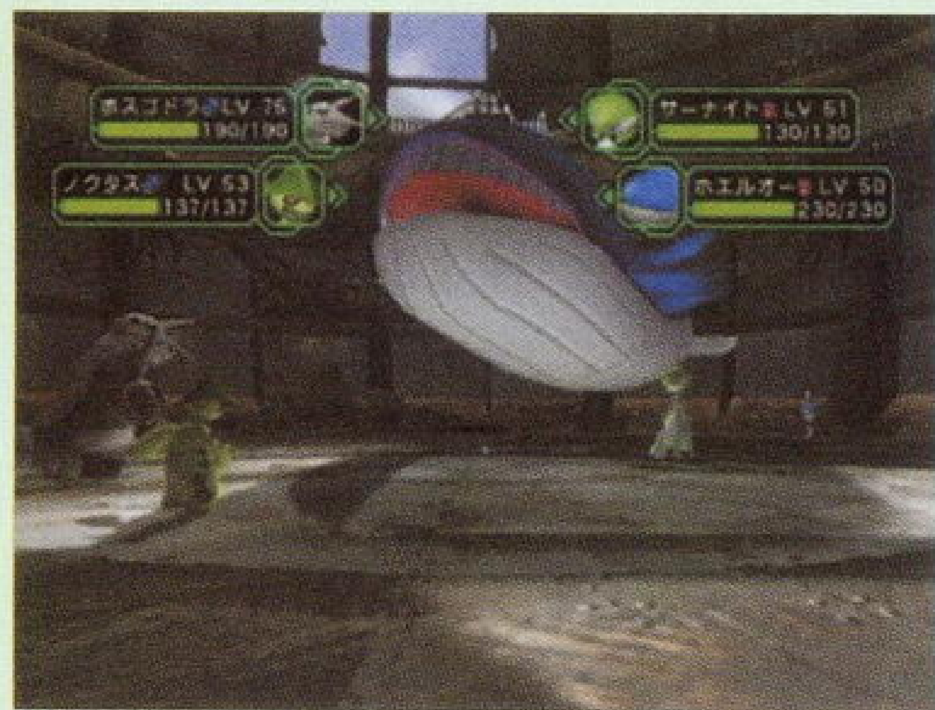
主角级妖怪登场

找到暗之妖怪以后，主人公需要用自己的妖怪来和它们对战。将暗之妖怪的体力削减到一定程度以后，主人公就能够利用左手的捕捉机和专用的捕捉球将暗之妖怪从邪恶的训练员那里捉过来了！主人公初期拥有的妖怪是只在《金·银·水晶》中登场过的ブラッキー（恶系）和エーフィ（超能系）。这两只妖怪原本是要用亲密度很高的伊布在白天或者晚上进化出来的，都是比较罕见的妖怪。它们作为主角妖怪登场，不仅让喜欢《金·银》版妖怪的玩家感到兴奋，更为游戏增添了很多魅力。

将暗之妖怪捕获以后，主人公的工作还没有结束，因为这个时候该妖怪的心灵还是封闭着的，必须要将它们恢复正常才行。刚被捕获的暗之妖怪只能使用叫作"暗之突进"的招式，虽然这一招威力很大，却会对使用者产生反作用。主人公要通过战斗来让暗之妖怪的心灵得到恢复。随着恢复工作的顺利进行，暗之妖怪原本应该拥有的招式也会被逐步解开封印，变成可以使用的状态。



竞技场模式 Colloseum Mode



这是这款游戏最原始的模式，同N64的前作一样，这个模式可以和去年年末发售的GBA版《红宝石·蓝宝石》联动，将玩家辛苦了一年的成果传送到NGC上来。另外，最近任天堂正式公布的GB复刻版GBA软件《火红·叶绿》也会对应本作，水箭龟、小火龙这样的大人气妖怪也将在NGC上一展身手。所以，在本作中完全可以实现380多种妖怪的大集合！如果和GBA进行联动的话，GBA版的男女主角也将会在竞技场模式中出现。



文：沙罗

SDガンダム GGENERATION ADVANCE ジージェネレーション アドバンス



前线狙击

SD高达G世纪 ADVANCE	BANDAI	S·RPG
GBA SDガンダム Gジェネレーション アドバンス	预定2003年11月27日	日版
游戏人数未定 自带记忆功能	128M	5800日元
SP同捆版18300日元		

按照BANDAI往年的惯例，每年总会推出一款《SD高达》的系列作品。到去年为止，已经连续推出了5作。或许高达的素材在家用机上已经被用得差不多了吧，今年的《SD高达》不仅公布得非常突然，而且推出的平台也改在了GBA上。游戏共计有200架左右的机体登场！看来作为高达迷，真的是一件幸福的事啊。

登场作品一览



这部新的作品将收录从《机动战士高达》到日本刚刚播放完毕的大人气作品《机动战士高达SEED》为止的几乎全部高达作品。

TV系列

机动战士高达
机动战士Z高达
机动战士ZZ高达
机动战士V高达
机动武斗传G高达
新机动战记高达W
机动新世纪高达X
TURN A高达
机动战士高达SEED

OVA系列

机动战士高达0080 口袋中的战争
机动战士高达0083 星尘的回忆
机动战士高达 第08MS小队



游戏

机动战士高达外传
“《机动战士高达 基连之野望》系列”作品
“《SD高达G世纪》系列”作品

电影

机动战士高达 夏亚的反击
机动战士高达F91



其他

MSV
ZMSV
高达前哨战

夏亚专用GBA SP同捆版登场！

令人意外的是，在游戏公布的同时，还公布了夏亚专用的红色NGC与GBA SP。整个游戏机全身为红色，同时背面印有吉翁公国的国徽。这一套连同游戏一起的SP同捆版定价18300日元。



夏亚专用NGC和SP也在TGS上登场展出过，这也引得了不少与会者停步围观。同时，BANDAI为了宣传还特定制作了一段数分钟的游戏演示动画，其中包括了一些完全原创的CG动画。在看了那段动画后，游戏着实令我眼馋不已……

想要购买到这一套的高达玩家们，可不要错过了哦。

系统和舞台

游戏与前几作相同，仍然以SLG的回合制形式进行。敌人、我方和第三势力的乱入，整个战场的发展全由玩家的打法来决定！





▲原本属于各个时代的角色们互相交织在一起，高达篇章即将翻开新的一页！

另外在本作中，机体的选择、驾驶员的变更以及战舰的出击、MS的开发、强化等设定都被原汁原味地保留了下来。值得一提的是，整个游戏的故事情节类似于《机战》，不同作品的角色们将同时出现在一个同一个世界中。他们之间也会发生各种各样有趣的事件。而这些事件的总数将在650种以上。所以进行单一流程的话，很可能会包含一些故事分支，让玩家有更多的游戏动力。



◀大和吉良初次登场于《SD高达》作品中。

东方不败再次登场！



三机一体的小队，这才是王道组合！有效地利用狭小的空间，使用三位ACE驾驶员的组合攻击：“间接攻击”、“散会”、“捕获”——消灭一切出现在眼前的障碍吧！







▲GP-03D的“零距离光束炮”！《SEED》中的最终BOSS面具男也敌不过这强力的一击啊！



▲红心之王多蒙·卡修的必杀技“SHINING FINGER”！充满魄力的画面在GBA上得以再现！

根据选择武器的不同，驾驶员的台词也会产生极大的变化。台词甚至还能够成为特殊能力，加强武器的命中和威力。

文：猫太

前线狙击

ポポロクロイス 月の掟の冒険

POPOLOCROIS



大家还记得PS上的那个充满勇气和爱心的龙族少年吗？1996年，他在一款充满了童话色彩的RPG游戏中出现在大家面前，游戏的名字也很动听——《波波罗古罗伊斯》。2002年，系列的第三作《波波罗古罗伊斯Ⅲ 最初的冒险》已经讲述到前两作的主人公皮耶多罗的儿子皮诺了，但游戏的风格并没有因此而改变，只是改变了原来的战斗系统。然而，新的冒险故事又要开始了……

波波罗古罗伊斯 月之规章	SCE	RPG
PS2 ポポロクロイス 月の掟の冒険	预定2003年冬	日版
游戏人数未定	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

故事

前作冒险的半年之后，在城里安稳地生活着的皮诺依然像平时一样，坐在床上听着母亲娜鲁西亚王妃讲述世界的故事。满怀好奇心的皮诺听到了这么有趣的故事后更加想外出冒险了。于是他再次翻越城墙，寻找以往的好朋友们再度展开了冒险。但由于不小心召唤了远古禁用的"月之规章"，导致世界面临着异变的危机……究竟皮诺一行人会如何解决这个问题呢？



主要角色介绍

与前作《波波罗古罗伊斯Ⅲ 最初的冒险》一样，主要的角色是皮诺、露娜、马鲁格和精灵巴布。从TGS展会上公布的影像中可以看到某个战斗画面出现了新的角色，不过是否可以永久加入还是一个未知的谜团。



皮诺

前两作主人公皮耶多罗王子与妖精娜鲁西亚所生下的儿子，希望外出冒险使自己变得更强。



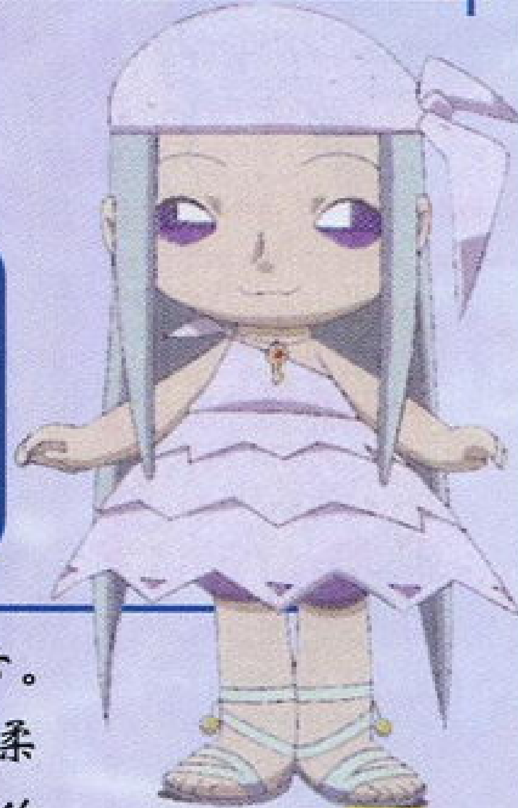
巴布

前作在地下迷宫中遇到的月之精灵，好像很喜欢救出了它的皮诺。现在与皮诺一起居住。



马鲁格

非常有威严的活泼男孩，但也是一个捣蛋鬼。但对朋友非常友好，不轻易掉眼泪的人。



露娜

海之妖精族的少女。拥有月亮般的眼睛和温柔的心肠，本作中是故事的关键人物。

海的故事

游戏画面采用前作的卡通渲染技术，但由于本作的主题是海，所以海的画面进行了大幅度的加强。估计城里的风景还是与前作一样，因为故事毕竟才相差了半年，这样制作小组在制作时又可以偷懒一下了，嘻嘻！



▲充满湿气的迷宫，看上去有点像前作最初的龙之迷宫呢。



▼在沙滩上行走是不是可以让你忘记战斗的紧张呢？

让人在意的战斗系统

在前作中，缓慢的读盘速度和生硬的动作确实是让玩家们最不"爽"的地方。这次官方公布了合体技等旧要素依然存在，而且新作还强调了角色的育成部分，究竟新的战斗会是怎么样的呢？实在是让人期待呀！



▲遭遇了敌人后，就直接进入了战斗画面，看来制作小组确实吸取了上次的教训把战斗的节奏制作得十分流畅。

恶魔版皮诺登场

看看这个角色，从衣服和身材来看都是皮诺，但样子看上去更像是恶魔。究竟这是什么回事，是皮诺变化成恶魔？还是技能的其中一种呢？



神秘角色登场

首先请大家看看旁边的图，记不记得他是什么人物吗？没错，他便是在《波波罗古罗伊斯》和《波波罗古罗伊斯Ⅱ》当中十分活跃的角色——ガミガミ魔王。但已经那么多年了，想不到这老家伙还活着，果然是魔王呢。至于他究竟是同伴还是敌人还是未知数。



前线狙击

逆転裁判3

文：阿修罗

逆转裁判3		CAPCOM	AVG
GBA	逆转裁判3	预定2004年1月23日	日版
	1人 自带记忆功能	卡带容量未定	4800日元
	开发完成度70%		

因为语言方面的原因，《逆转裁判》这个游戏一直都没有得到国内玩家的关注。直到最近国内的汉化小组推出了部分汉化版本，国人才惊呼：“这可是一个好游戏呀！”这当然是一款好游戏！因为它用了一种全新的方式来演绎日本传统的文字冒险游戏，将推理、辩论和搞笑等要素集中在了一起，让人可以在不是太长的游戏流程中同时体会到多种乐趣。今年年初的2代虽然同样很出色，但是同一代相比进化并不是非常多。那么如今的3代究竟会让这个系列提高到一个什么样的程度上呢？





逆转逆转大逆转！第3次法庭辩论大战开始了！

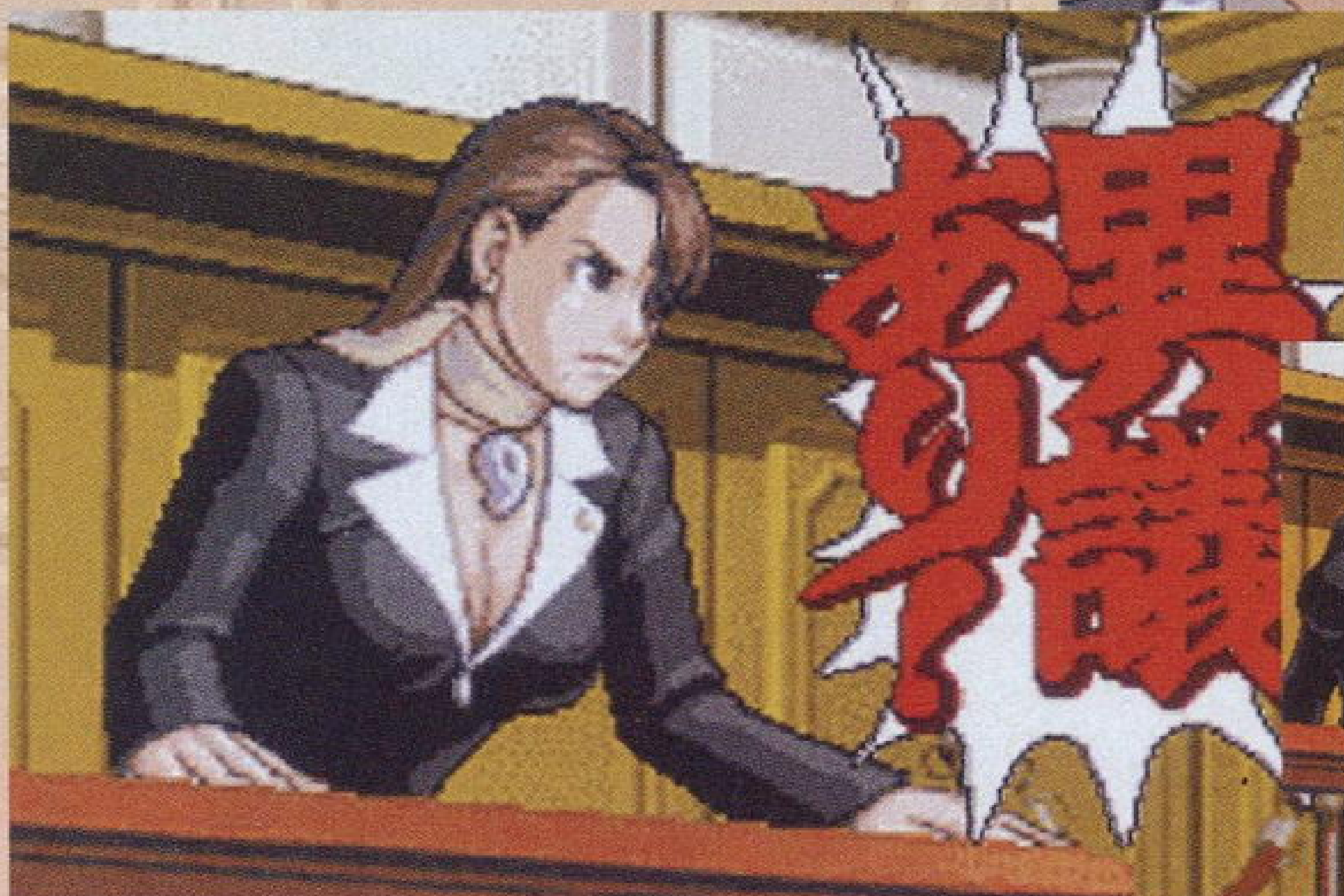
大家都知道这个系列的主角是成步堂龙一，右边画中这个留着长头发的就是成步……这个人怎么是女人？她的脸好像在那里见过，难道是……绫里千寻？她不是在1代第2话就被人做掉了吗？难道这次她的阴魂还在纠缠着成步堂？大家都搞错了！其实本作讲述的故事发生在1代的5年以前，那个时候的千寻刚刚成为一名律师（就和1代里的成步堂一样），而成步堂龙一在当时还只是一名大学生。大家看，下面这个就是成步堂年轻时的造型了！（白色的口罩、红色的围巾、胸口上有着心形标记的粉红色T恤，年轻时的成步堂品位还真不是一般地差呀！）在本作中，成步堂还将沦为被告，由千寻来为他辩护，果然是前所未有的大逆转呀！



冤鬼？主角？

绫里千寻













成步堂龙一





◀▲虽然以前成步堂也做过被告，不过看起来还是这一次比较惨！

试玩版简介

在刚刚结束的东京游戏展上，CAPCOM展出了游戏的试玩版，但是相信大部分玩家都无缘体会。不过从10月10日起，CAPCOM会在其官方网页上放出试玩版供大家体验，有条件上网的玩家可不要错过了！因为这是一款推理游戏，阿修罗也不便介绍得太过详细，大家就简单看一下试玩版的大致剧情吧！



一个男子来向成步堂提出忠告，但是他却在和成步堂争执的时候死掉了。周围没有目击证人，但是成步堂的嫌疑太大，因此被捕成为了疑犯。刚刚成为律师不久的绫里千寻受理了成步堂的案子，替他作辩护，她会像前两作中的成步堂那样热血吗？事情背后的真相到底是什么样的？请恕阿修罗不能再说了！





CAPCOM还公布了和试玩版的剧情以及整个游戏息息相关的两个神秘人物。一个是打着阳伞的美少女，一个是带着巨大监视镜的神秘白发男子。他们到底是什么人呢？



文：阿修罗

前线狙击





洛克人EXE4锦标赛 红日·蓝月		CAPCOM	A·RPG
GBA	ロックマンエグゼ4 トーナメント	预定2003年12月12日	日版
	1~2人 自带记忆功能	64M	各4800日元
	对应GBA专用通信线		

CAPCOM是一家非常有实力的软件制作公司，多年来它为我们带来了无数经典的作品，《洛克人》就是其中之一。在GBA推出后的第一个冬天，CAPCOM就专门为这部最流行的掌机打造了一款全新的动作RPG游戏——《洛克人EXE》，并且取得了不错的成绩。随后，CAPCOM就保持每年一作的速度推出该作品的续集，并且制作相关的TV动画以及其他周边，把它培养成了一个新的系列。今年春天的时候，《EXE3》的日版资料片《BLACK》推出，同时在欧美地区《EXE3》和《BLACK》也分别以白和蓝作为代号正式销售。显然同时推出两个版本的策略是有其独特效果的，因此在今年冬天发售的《EXE4》将直接以《红日·蓝月》两个版本推出。

照惯例，续集的系统会在前作的基础上进行改良。本作也是如此，画面、设定等都会做出一些变动，在系统上也有不少调整，加入了一些更加有趣的内容。这一作的特色之一从游戏的副标题上就可以看出来了：锦标赛。如同前不久发售的卡片版《N-1锦标赛》一样，游戏中玩家可以参加一个NAVI间的对战比赛，一步一步走向冠军的宝座。相信在成为冠军以后一定会有令人惊异的奖励的！



同步率 シンクロ



在前几作游戏中，玩家在杀毒战斗中的表现只和战斗结束以后的等级评价有关。但是在新作中却出现了新的同步率系统。随着玩家操作的不同，热斗和洛克人的同步率会发生不同的变化。在CUSTOM界面里可以看到洛克人的状态，同步率的高低都可以从这个窗口里看出来。如果操作得太差，那么同步率就会降低，洛克人的脸上就会露出不安的表情；反之，在较高的同步率下洛克人的表情也会显得十分坚毅，当完全同步的时候就可以看到洛克人全神贯注的样子。至于同步率对于游戏的流程会有什么样的影响目前还不是很清楚。



▲图中的红框突出的部分就是同步率状态窗口。

魂的共鸣 ソウルユニゾン

在前几作中，召唤其他NAVI来作战的NAVI芯片都是非常强大的，因此显得十分实用。而这一次的作品中，一个新的系统诞生了，那就是魂的共鸣。所谓魂的共鸣就是在战斗的过程中，满足特定条件以后，洛克人可以和别的NAVI的灵魂产生共鸣，从而变身成该NAVI的形态，同时也会拥有该NAVI的特殊能力。这个系统将是本作的核心系统之一，《红日·蓝月》两个版本的区别就在于洛克人可以得到的NAVI魂的不同。每个版本中都会出现6种魂，《红日》中目前已经确认的魂包括サーチソウル、ガッツソウル和ファイアソウル等，而《蓝月》中的则是ブルースソウル、メタルソウル和ナンバーソウル等。



友情客串

前一段时间GBA上有一部话题作品，那就是使用真实的太阳光线的前卫游戏《我们的太阳》。现在隶属于KONAMI公司的该游戏主角强哥将跨越厂商的界线，来到CAPCOM的游戏中友情演出！有图为证，强哥和吸血鬼都会在《EXE4》中登场，不过他们到底会扮演什么样的角色目前还不是很清楚。不过可以确定，强哥的武器太阳铳将会作为一种战斗芯片出现在游戏中，至于这个芯片的详细情况也只有等待厂商公布更进一步的情报才能得知了！





文：卡伦

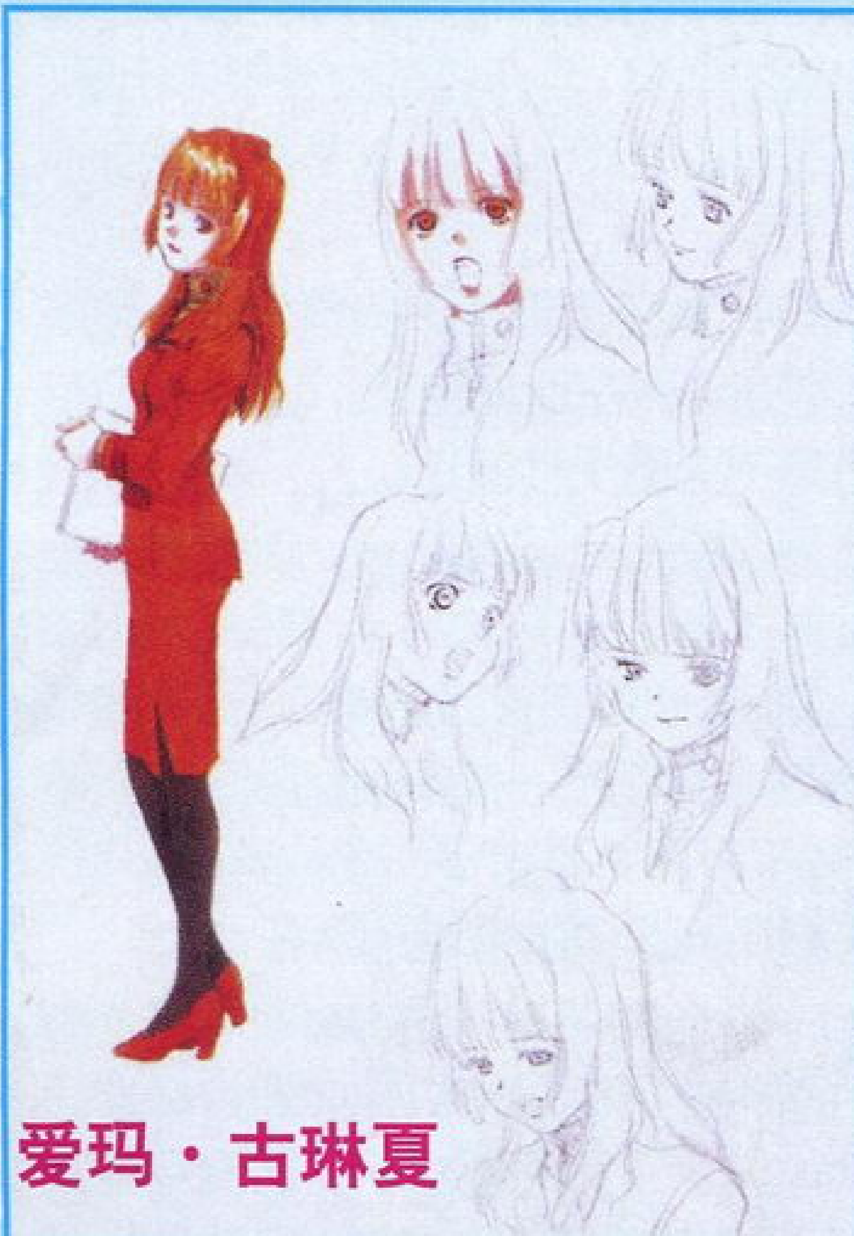
前线狙击

超時空要塞 マクロス MACROSS

超时空要塞	BANDAI / AM2	STG
PS2 超时空要塞マクロス	预定 2003 年 10 月	日版
1 人	133KB	6800 日元
对应周边未定		

在厂商最新公布的情报中，我们可以看到两位全新的角色、原创机体，以及游戏第七关的故事概要。随着发售日期的临近，玩家对这部作品的期望值也水涨船高，在最新的日本新作期待排行榜上，它已经上升到了第18名的高位。希望这部由BANDAI和SEGA AM2合作推出的游戏不会令玩家们失望。

在本作中，玩家担任的并非一条辉或麦克斯等人，而是一名原创的角色——地球统合军骷髅大队的7号机驾驶员。随着游戏的进展，他将会被配属进紫色小队（也就是在动画的最终决战后仍存活的少数部队之一，在剧场版中被称为阿波罗小队）中。而主角在游戏第三关“トランス・フォーメーション”结束后将会升任为小队的队长。此次公开的艾玛·古琳夏以及安迪·尤特拉奈是与身为紫色小队队长的主角有着很深关系的两名原创角色，而创造出他们的正是以原作的人设而一举成名的美树本晴彦先生。下面，就让我们根据先生那唯美的设定原画来认识一下这两名新角色吧。



爱玛·古琳夏

性别：女	身高：164cm
年龄：18岁	体重：48kg
国籍：意大利	眼睛：茶色
阶级：中尉	

担任主角机的战斗管制官的优等生。当早濑未沙不在时，便由她来代理早濑的职责。



安迪·尤特拉奈

性别：男	身高：195cm
年龄：19岁	体重：83kg
国籍：芬兰	眼睛：蓝色
阶级：军曹	

主角的僚机飞行员，是个闲不住的好动男子。朋友对他的评价是“可爱”，这从其外表上可是一点都看不出来的。他在游戏中又名“A”，通称“僚机A”



这就是本作的原创僚机，不出意料的话，驾驶员应该会是安迪吧。

VF-1J



STAGE7：ブラインド・ゲーム

在杰特拉帝军的攻击下，MACROSS的雷达机能出现了故障。为了避开飘浮在宇宙中会给战舰带来威胁的惑星碎片，以及探测敌方的位置，MACROSS派出了侦察机。这就是游戏中第七关的故事概要，而这段故事其实在动画中也有涉及，不过出击的则是早濑未沙以及辉率领的红色小队，而他们正是在执行这项任务时中了杰特拉帝军的陷阱而被捕获的。但在游戏中，主角所率领的紫色小队也会担任侦察一职，只要注意保护爱玛所搭乘的侦察机“キャッツ・アイ”（猫眼）2号机，并达成侦察目的便能成功通过这一关。









▲面对从背后呼啸而来的导弹，主角利用游戏中名为“ROLL”的系统进行急速旋回从而成功地回避了攻击，瓦尔基里的高机动性在此刻表现得淋漓尽致。



Email To:game3@ucg.com.cn

2003年的TGS展可把小编们都忙坏了，不过似乎每个人都有不小的收获。"游戏的心能改变世界！"的展会主题也让多边形深切感受到改变的力量。由众小编共同打造的"游戏立方"栏目一直深受读者厚爱，版块结构的改版也得到了广泛的肯定。不过立方不会满足于现状，这次复出的分享小栏目可谓旧瓶装新酒，希望大家能喜欢这样的尝试。

多边共享区(暂名)

"多边共享区"是一个以"分享"为主旨的小版块，每期都会放一些与游戏有关的趣闻、逸事、心得、推荐、传闻、发现……包罗万象，它们之间或许没有必然的联系，不过这也让多边形有一个和大家神侃的空间。各位看过之后如果有什么好的想法或建议不妨写信或发邮件告诉我，如果有什么可以和大家分享的东西直接投稿的话多边形也是万分欢迎。接下来就一起看看"共享第一弹"里会有什么吧！

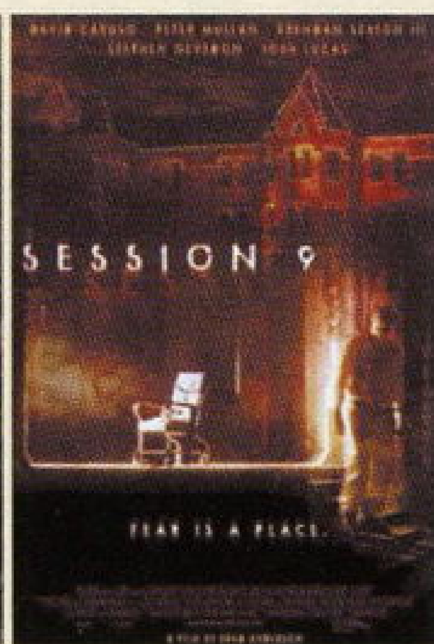
★社长升格

玩《VF4》每到"段位认定战"时多边形都会兴奋得有点"头皮发麻"。的确，段位与卡片系统让《VF4》的对战性达到了一个FTG从未达到过的高度，让玩家的"主人翁意识"大大增强。那么，不知道当片冈洋成为SEGA-AM2的新任CEO的时候，在他的上任庆祝酒会上捧起"社长升格"的大牌子的时候会是怎么的一种心情呢？另外，请注意片冈洋身穿的那件皮夹克也是大有来头！这件衣服是SEGA-AM2的前任CEO铃木裕珍藏的天皇巨星迈克尔·杰克逊演出时所穿过的夹克，现在铃木裕将这件来历不凡的衣服交给他的下一任，也代表了他对于SEGA-AM2的一种美好祝福与期望。



★明目张胆的借鉴





当看到这两个如出一辙的场景后，不知各位是否会露出会心的微笑呢？左面那张自不待多言，玩过《寂静岭3》的朋友一定都还对这一幕记忆犹新；而右边的这张图嘛，则是好莱坞于2001年8月上映的恐怖片《Sessinon 9》（第9部分）的海报。与多数美国恐怖片不同的是，《第9部分》并非那种单纯的惊悚片，导演安德森希望的是影片能"令人感到真实的恐怖"。

"这是一部以人物性格发展为线的恐怖片，或者是悬疑片，吸引人的不仅是环境，比如一座闹鬼的屋子或别的什么东西，而是人，因为每人都有黑暗一面。"

这段影评其实用在《寂静岭3》上也丝毫没有问题，至于那张图嘛……玩家就能把它当成KONAMI为了令自己的作品向电影化更迈进一步而进行的"明目张胆的借鉴"吧。（笑）

★PS3同人LOGO随选

国内同人制作的PS3 LOGO和PS3开发套件启动画面。限于篇幅放此两张。相对于前一段时间网络上各类达人天马行空的想象力，这两幅图算是比较呆板的，但作者BT精神之深邃亦由此可见一斑。顺便说，最近有传闻指出PS3所使用的物理内存条为XDR特制规格（此格式的通用版本由Rambus公司制定，欲同DDR2代内存规范较量），理论最高数据带宽为100GB/秒，汗……我们知道索尼已经得到YellowStone的技术许可，且PS2的内存条就是Rambus格式的，传闻PS3使用XDR也不是空穴来风。



★《龙背上的骑兵》人名出处

最近是不是有不少人都沉浸在《龙背上的骑兵》那阴暗、抑郁、血腥的世界里呢？这个游戏虽然存在着一些不足，但就世界观的营造方面在近期的游戏中确实是数一数二的。游戏包含的思想内容十分广泛，宗教便是其重要组成部分之一，而主要角色的人名出处也是颇有玄机。

凯姆（Caim）：《伊诺克之书》中的堕天使之一，也是所罗门七十二灵之一，魔界的大总裁，30个军团的支配者。当他被召唤出来的时候，一般是以斑鸫的姿态出现。他也是魔界第一的诡辩家，在无数的辩论中从没输过（游戏中凯姆失去的是声音，真是讽刺）。当他变成人时，是以手持细剑，全身被火焰包围的姿态出现的；另一种说法是一个长着孔雀尾巴的人类。凯姆精通鸟类的语言以及那些晓知秘法的人的语言，他也知道声波的含义。他会教召唤者包括动物语言在内的所有语言。

芙莉娅（Furiae、Furie）：古代神话中的复仇之神，通常是以长着一头血染的头发、手持蛇的女性姿态出现，后世的作家一般都将其写成三个人。（不就是复仇三女神吗？）

伊瓦尔特（Inuart）：曾经是天使中的贵公子，但堕入地狱后因为失去了居所，而在地狱彷徨。（这很符合游戏中伊瓦尔特那种彷徨不决的个性设定。）

塞尔（Seere）：所罗门七十二灵之一，以骑着一匹长有翅膀的马的长发男子姿态出现。他十分善良，对召唤者很忠诚。因为在移动方面他具有很强的能力（仅指骑着飞马时，汗），所以能将大量物品一瞬间运到目的地，不过他所谓的一瞬间，对于世界就是过了一个礼拜了。并且他知道所有被盗的物品和藏起来的宝物的所在地。

娅琉苏（Arioch）：复仇的魔神，只因召唤者个人的仇恨而出手相助。（游戏中娅琉苏因为仇恨而变得癫狂。）

莱昂那鲁（Leonard）：下级恶魔之长，恶魔与魔女的头儿，撒巴特（魔女的大集会之意）的总帅，同时也是魔法师的总监督官。其姿态是长着三只角、两只狐狸耳朵和羊须的高大山羊。毛发倒立，眼睛巨大炯炯有神，臀部上还有一张脸。（这个……）除此之外还以灰狗、牡牛、巨大的黑鸟、长有脸的树干的姿态出现。莱昂那鲁沉默寡言，每次出席集会的时候都是傲然而坐，以其威严震慑在场的所有人。

瓦尔德雷（Verdelet）：二级恶魔，负责在地狱宫廷的式部间（宫廷中女官所在的房间）将魔女转移到撒巴特。并经常自称乔利博（美丽的森林）、维尔乔利（美丽的绿色）、索尔维森（茂密的柳树）、梅特尔佩尔西（欧芹之主）来引诱女性。

玛娜（Manna）：以色列人逃离埃及的40年间，当他们在沙漠流浪的时候，神为了救他们而让天下起了饼之雨，那个饼就是玛娜。不过据说其正体是利维亚桑的肉。

红龙（The Red Dragon）：新约圣经《约翰默示录》中出现的龙，不过它实际上是堕天使恶魔之王撒旦。

机动战士高达新世纪





泷泽美由的声优：释由美子

在我小的时候，认为高达都是男孩子才看的东西，所以根本就没有在意。但如今已经长大成人的我在这20多年的岁月中逐渐了解到高达那色彩缤纷的世界。有一件至今为止仍然让我感到震撼的事，那就是阿姆罗与夏亚之间那场惊心动魄的战斗。如今我能在《机动战士高达 相会在宇宙》中担任连邦军中的战斗通信员泷泽美由的配音，实在是一件幸福的事情啊！



阿姆罗的声优：古谷徹

20多年以前，一部登场人物性格各异、世界观设定缜密的动画问世了，机动战士高达的魅力从此便一发不可收拾！最近连我都迷上了《机动战士高达 相会在宇宙》了。（笑）能够听到自己的声音通过游戏在激烈的战斗中演绎出来，实在很满足啊！（笑）游戏中绚丽的画面效果将原作的战场气氛展现出来，一击灭敌的快感绝对令人兴奋！



夏亚的声优：池田秀一

全体从少年时代便和阿姆罗等人一起长大的朋友们一定都有自己对高达魅力的独到见解，这一次在游戏中把当年经典的剧情对白和台词都重温一边，其实已经没有比这个更让人感到快乐的了。

向所有的高达爱好者致敬！《机动战士高达 相会在宇宙》发表会

高达的魅力何在？



◀这是高达爱好者"朝圣"的地方！位于日本千叶县松户市的万代博物馆（BANDAI MUSEUM）从今年7月对外开放以来，仅仅1个半月的时间就接待了20多万的参观者，可见高达在日本的人气之高！



◀ 大约有1000件COS服装的"G-base"的门口，有专职的店员穿着高达动画中的角色制服向参观者打招呼。



▶完全参照机体设计图而建造的元祖高达，不仅设计考究，而且还特别在该模型前建造了可升降的参观台。上图中的释由美子小姐和古谷徹在升降台上向FANS致敬。



▶ 在万代博物馆里有很多贩卖限定商品的小商店，这里面人气与需求量最高的就是图片中的"哈罗原型杯"了，售价1800日元。



▶ 晚上11点之后高达咖啡屋开始营业，这里是高达FANS聚会的地方，大家可以以心目中的英雄为题而畅所欲言！



◀ 万代博物馆的门票是300日元，相当便宜。在入场口旁长长的走廊两边的墙壁上展示着精彩的高达CG动画！



▶池田先生在刚到发表会的时候戴着墨镜，俨然一幅夏亚的打扮，让所有到场者都沸腾了起来！



◀NIKE为高达迷制造的限定版运动鞋，全世界只有450双，售价为25000日元，并预定在9月28日发售。

▼ 今年9月在日本又掀起了新一轮的"高达旋风"！这不仅因为PS2上的游戏《机动战士高达 相会在宇宙》在热卖，而且超人气的高达动画最新作《机动战士高达SEED》也将在这个月播放感动的最终回（第50话）！



怀旧玩家的知音——模拟游戏管理专家

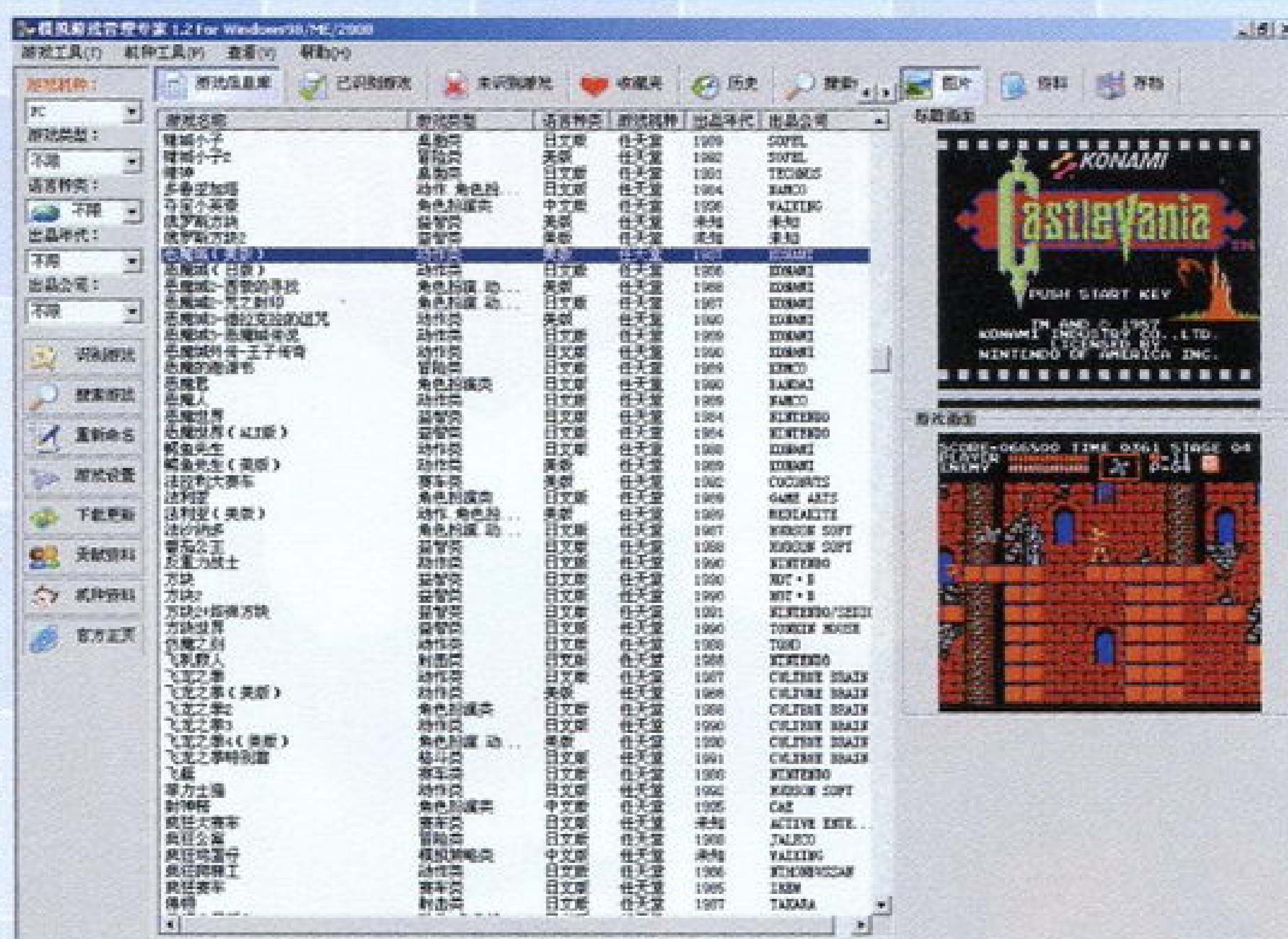
文：蜘蛛

小时候总是想：我要是长大后有钱了，要买下所有的游戏，想玩哪个玩哪个！可那时候买不起所有的游戏（其实现在也买不起），能买下搞得到的电玩资料也是好的，相信和蜘蛛一样有这个梦想的玩家不在少数。长大后很多可以实现的儿时梦想都被遗憾地放弃了。比如，想玩怀旧街机游戏，我们其实有MAME让你去玩你见过、没见过，听说过、没听说过的街机游戏，只是知道的人太少；重温经典街机的音乐——其实我们有M1……

对于蜘蛛这种总玩怀旧游戏的人来说，很希望有这么一个软件：自动识别全部机种的游戏ROM；有显示图片的功能，一看到游戏画面可以想起是哪个游戏；提供游戏的攻略，秘技，简介；软件总得提供搜索功能吧；资料库可以很方便地更新；最重要的是，这个软件及其资料是中文的。

MOP小恐龙曾经有过和蜘蛛一样的想法。不过和蜘蛛不同的是，MOP小恐龙会编程。所以，这样的软件我们已经有了——模拟游戏管理专家（以下简称管理专家）。管理专家目前已经支持的机种有：FC、GB、GBC、GBA、MD、SFC、PC－E、GG、N64、WS、WSC等，有资料的游戏已经达到3000多个。很多玩家都做过自己抓图、重命名ROM之类的工作。李可文当初想在DreamNES里加入资料管理功能，只好一个一个手动添加，结果就是发誓这辈子再也不写FC游戏的介绍……要是当时有管理专家，就可以让程序员

集中注意力去做更有意义的事情，普通玩家添加资料即可，大家的精力可以得到合理的分配！小恐龙曾经写道："小时候我玩过很多游戏，当时就喜欢收集各种关于游戏的资料，例如：秘技啦、Password啦等等。有空时还画游戏里边的人物、用磁带录游戏的音乐。初中时候，还把当时玩过的上千个FC游戏名字写了一个长长的列表。所有这些，或许是当年的条件下，管理游戏资料的雏形吧（还好没有疯狂到去收集所有的游戏卡……）。"虽然管理专家也可作为模拟器前端使用，可以对ROM进行识别，可以调用模拟器进行游戏，但出于可以理解的原因，蜘蛛在这里不对前端功能作介绍。



右边是图片、资料区。上面的"图片/资料"按钮决定这个区到底是显示图片还是资料，大家看一眼游戏图片，说不定会喊出：哇，就是这个游戏！当初只见过一面，很想玩，但是不知道它叫什么名字，现在可算找到了！每个有资料的游戏都有游戏标题画面和游戏中画面共两张图片。按下"资料"按钮，就会显示选定游戏的游戏说明和秘技。比方说，蜘蛛想重温一下《人间兵器》——当初没事就翻一遍，自认对这个游戏还是很有心得的——结果令蜘蛛狂汗不已的是资料库提供了此游戏的4轮过关密码，也就是说需要打4轮才算真正暴机。其他秘技大家可以翻一下，说不定也有意外发现呢！如果失去了管理专家，我们将错过多少！

下载了管理专家后，还要下载安装两个其他免费的东西才能使之正常运行：一个是.NET软件平台，20M，一个是MDAC，5M大。在其他玩家和蜘蛛的胁迫下，小恐龙已经承诺在以后的版本中采用C++，不再使用这两个大家伙。管理专家本身倒无需安装，解压后直接点击即可使用。

如果计算机已经和INTERNET连好，现在要做的是更新资料。这里以SFC为例。先在左上选要更新资料的机种SFC，然后单击"更新资料"按钮，可以看到弹出窗口提示现在要指定更新任务。一定要先更新识别库，然后管理专家才可以以识别库为基础更新其他两项——标题画面和游戏画面。现在，点击"开始更新"就可以自动连上服务器下载需要的文件：SFC目前的资料库、游戏所需的图片，简介等等。下载时管理专家会报告更新进度。这和杀毒软件的在线更新功能十分接近，是不是很方便？依此可以把所有主机的识别库更新完。宽带用户要下载所有游戏的图片也是很快的。当然，管理专家也支持离线升级。相信无论新老玩家，很多人都想有自己的一套GBA的资料库吧（其实资料正是来自国内的著名掌机网站掌机之王），还犹豫什么？管理专家轻松实现，光用这一个功能就值回票价！

左上的一栏都可以说是过滤选项，共有5栏：机种、游戏类型、语言、出品年份、制作公司。只有都符合的游戏才会出现在中间的游戏列表中。比方说我现在要找超任上的美版RPG，只需在游戏类型中指定"角色扮演类"，语言选项中选择美版，出品年代和出品公司不限，中间会列出目前识别库中已有的游戏列表。语言选项可救了蜘蛛的命！蜘蛛不玩任何日文游戏（有一次玩日文版《GT3》，结果愣是在菜单里转了20分钟还没开始跑，汗）。注意，已被识别的游戏显示为蓝色，没有的游戏显示为白色。

左下的功能蜘蛛也简单介绍一部分：

识别游戏：可以识别指定ROM文件夹下的ROM。玩游戏时很头痛的一件事就是找游戏，管理专家依据CRC32识别压缩文件包里的游戏，无论ROM是什么文件名，都可以把它识别出来，这也是小恐龙当初做这个软件时的一个动力。一个游戏有时有好几个DUMP，也就有不同的CRC32，管理专家都可以识别、搞定。

搜索功能：别看一个简单的搜索，选项还是蛮多的，机种、出品年代选项一应俱全。蜘蛛现在想看一下有哪些《恶魔城》的游戏，键入"恶魔城"后就会在中间列出识别库中已有的《恶魔城》游戏。嘿嘿，《恶魔城》的FANS可以对着名单一个一个清版。作为特例，管理专家惟一支持的一个CD游戏就是PCE上的《恶魔城X：血之轮回》，那是因为这个游戏实在优秀，在8位机上实现了令人讶异的效果，比如雷贯耳的《恶魔城：月下的夜想曲》也不遑多让，蜘蛛和小恐龙联合强力推荐！

下载更新：刚才已经介绍过了，一看即知。要说明的是更新时会自动下载缺少的部分，已经下载的图片不会重复下载，可以节省宝贵的时间和带宽。

贡献资料：大家有兴趣为资料库做贡献的话，在这里选几个下拉菜单，填上自己知道的资料就行，其他的工作都交给管理专家好了。

机种资料：各个机种的简介。

官方主页就不要点击了，主页搬家后这个链接失效了。

中间的一块就是进行选择后的相应游戏列表。有游戏信息库、已识别游戏、未识别游戏、收藏夹、历史、搜索结果选项。游戏信息库中显示的是目前对应机种所有的游戏；已识别游戏中显示的是在ROM文件夹中被管理专家认出来的游戏；最近玩过的游戏会记录在历史栏中；收藏夹中的游戏自然就是大家手工添加的心目中的精品了。

在蜘蛛眼里，管理专家主要是一个资料平台，软件本身和资料库都尚有很多要改进的地方。尽管很多玩家已经作出了贡献，可惜离理想的状态还距离太远。而资料的完善则需要很多人的努力。为这个计划添砖加瓦实在是非常的简单，只需茶余饭后拿出几分钟就可以。作者已经尽可能方便了资料的添加，说句实话，申请个免费的Email都比添加资料麻烦。遵守相应的格式填个简单的表格，直接点击生成资料，再点一下"收工了"就可以将资料上传到服务器资料库中。目前的主要方向是FC和GBA资料的收集，详细情况见官方主页。全中国玩家们，联合起来，建立我们自己的游戏资料库！大家有兴趣添加资料的话请联系：snstarpro@163.com

蜘蛛了解到管理专家的近、远期目标功能包括：

增加图文攻略，只要点击，就可以调用相应的软件显示攻略。无论攻略是文本、网页形式还是PDF文档，都可以显示；

加入存档管理功能，存档有对应的图片，可以轻松认出存档；

把非典型的XP界面风格改成典型的XP界面风格（笑）；

已经有人注意到了，现在支持的机种都是卡带游戏机，小恐龙考虑增加光盘游戏机游戏的支持，使PS、SS游戏的资料也可以检索。当然，识别光盘游戏的功能一时半会还没必要去做；

更快的ROM识别速度；

和李可文合作，有时间就为DREAMGBA写图形界面（大汗，这和管理专家没什么关系吧）；

甚至还打算加入P2P的交流功能！蜘蛛就不多说了。大家有什么建议的话也可以去Email，蜘蛛在软件历史列表中看到很多功能都是应用户的建议加入的，小恐龙总是欢迎大家的想法的。

模拟游戏管理专家的官方站点是著名模拟网站www.emu-zone.org的子站，主页http://emu.joyie.com/host/emumanager/index.asp



市场扫描

随着国庆的到来，相信在这7天长假期间打算购买各类游戏主机的玩家也不在少数。总体来讲，目前各类主机的售价均比较稳定，除了PS2仍然保持着各型号主机间的价位有相当大的落差外，GBASP、NGC与Xbox都不存在这样的问题。

仅从价位这个单一的指标去衡量的话，从PS2日版SCPH-50000同捆套装不到2500元的最高售价开始往下算，依次为SCPH-37000、SCPH-39000、SCPH-39001这几种价位的主流型号PS2。但由于不断推陈出新的翻新机扰乱了整个PS2主机零售市场，导致这样的排序还是多少存在着一些问题的。想在近期购买PS2主机的玩家在掏钱时还是要谨慎外加仔细，并遵照以前杂志中提到的一些简单实用的鉴别技巧去选购。

NGC与Xbox尽管在欧美地区进行了新一轮的价格调整策略，但从目前日本游戏市场的硬件销售情况来判断，想要利用假期好好过一把游戏瘾的玩家就不需要再多作考虑了。GBASP与GBA则分别在大城市与中小城市形成了一定的消费市场，并呈现供不应求的局面，所以还在期待降价的玩家最好还是早些下手比较理想，试想明年这个时候新一轮的掌机硬件竞争已经要打响了吧？



名词解释：light user & core user

多哥：我看到书中有什么light user、core user的说法，那是什么意思呀？望回复，谢谢。（kuho）

多边形：所谓"light user"和"core uesr"（以下简称LU和CU）最早应该是索尼在其商业战略中提出的一个概念。LU指的是轻度玩家，他们可能一个星期只花几个小时在游戏上，游戏对于他们来说是一种消遣，或是出于紧跟时尚的一种消费行为，不过他们在消费群体中占有很大的比例。相对的，CU指的是核心玩家，他们大部分的闲暇时间用在游戏上，游戏是他们的主要娱乐活动。索尼的宣传与销售策略就是紧抓CU，同时大力发展LU，从而扩大整个消费群体，把市场这个蛋糕做得很大。因此，所谓LU和CU原本都是中性词，并无褒贬之义。只是在国内，因为网络与某些媒体的误导，让不少人把LU与"菜鸟"、"伪非"联系在一起，而CU就成为"高手"的代名词，LU不明不白地就带有明显的贬义色彩了。我们一向不赞成这样将玩家分类，按照这种说法，在某个游戏上的"CU"在其他游戏上未必就不是"LU"。事实上LU与CU是以花费在游戏上的时间与消费习惯来区分的，并不是所谓的游戏水平。那些时常以CU自居的玩家应该记住，如果没有数量众多的LU支持你们所喜欢的游戏及厂商，那么更多更好的电玩作品就不会问世，而游戏产业的发展也不会这么快。多边形认为，LU和CU在本质上并没有什么不同，因为大家都是与游戏结缘的人，您说呢？


▲现在能在游戏方面花很多时间的玩家其实并不多。

多边形你好：

PS2摇杆可有仿真货，《铁拳4》原装摇杆200元可是真货（我与BOSS相处的还行）？此摇杆摇柄的长度过短，手感有些不适，BOSS说原装摇杆的摇柄都这么长，真否？（董辉）

多边形：之前确实听说过国内有一批价格十分便宜的铁拳原装摇杆出售，至于为什么会这么便宜多边形也不知道，可能是一些处理的积压货，或是二手翻新货，质量视情况而定。要是你不能确定真伪，那还是多走几家店，多看几个摇杆，也好参照一下。原装摇杆的摇柄露出长度不到6公分，比国内的一些街机摇杆要短，但这却是标准长度，关键还是习惯问题。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

请问《红侠乔伊》选初级难度通关后，二周目时还是初级难度吗？（Email来信）

多边形：《红侠乔伊》的难度设置分为4个等级，初期只能选择KIDS和ADULTS难度，KIDS通关后二周目可以继承能力与金钱，但依然是KIDS难度。ADULTS难度通关后二周目就可以选择V-RATED难度开始游戏，V-RATED之后还有超V-RATED难度，后3个难度的N周目都可以继承能力与金钱。所以建议各位玩家从第2个难度开始玩。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多边形你好！最近去买PS2竖放支架，听闻BOSS说竖放久了光头会移位变形，不知是真是假，望解答，谢谢。（书生）

多边形：横放竖放应该不会对主机有什么影响，不然SONY当初设计这个支架岂非自讨没趣？从编辑部的情况来看，PS2以横放居多，惟有胜负师是永久竖放的，但他的PS2使用近两年，用得还挺猛，却从未出现过任何问题，也算是一个活例吧。


▲在PS2的官方介绍中，PS2都是以直立的姿态展现在大家面前的。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多哥，你好，我有几个问题想请教：

①听说在美国，NGC的价格已经降到100美元以下了，这样的话换算成人民币才800多，请问在国内会有人出售这种机器吗？

②有人说GBA SP原装电池玩正版游戏可以运行10小时左右，可是玩D版就只能坚持8小时左右，这种说法对吗？追切希望得到你的答复，谢谢！（沈培峰）

多边形：①现在北美的NGC价格的确已经降至99.99美元，日版主机也有小幅降价。不过国内出售的NGC还是以日版为主，主机的价格依然会保持在较高的水平线上，不会产生大的波动。至少短期内是买不到800多块钱的NGC的。

②官方说法是GBA SP在开灯状态下可连续使用10小时，但这是在最佳环境得到的测试数据，一般能用8个小时左右都算正常。据掌机王LIKY测试，D版游戏的耗电量确实要大一些，但差别也不会像你说的那么大。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

我最近买了一把GUNCON2，但只要160元，我和别人的比了一下，感觉没什么不同，请您告诉我，我是否买了假货？另外，我最近想买一部掌机，不知是买GBA好还是买GBA SP好，别人说GBA SP玩格斗游戏不如GBA好，但是GBA SP有灯，不知道怎么选择。（陈矿）

多边形：既然这么便宜，那你买的时候就没怀疑过吗？由于你给的资料太少，我也无法分辨真伪。如果外观、手感方面没什么问题，那有可能是二手货。不管怎么说，二手货要比组装货好得多了，160这个价也不算很贵。至于买掌机我个人还是偏向于SP，虽然SP的价格要贵一些，但造型时尚，自带锂电池，前置光源对使用环境要求低，至于格斗游戏……我只能说，GBA并不是一个适合玩格斗的掌机，普通GBA玩FTG时的手感也好不到哪里去。当然，最终决定权还是在你自己手中。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多哥：见信好，我是UCG的忠实读者。我的GBA用的是1800毫安的XX充电电池，但是我发现它只能使用四五个小时，到底是什么原因呢？我用的是烧录卡256M的EZ，会不会是这个原因？谢谢你能在百忙之中看我的信，也请你能给我个回复，好吗？（广西　四灵元素）

多边形：一般来说，这类充电电池用上六七个小时应该是不成问题的，使用时间短那么只有两种可能，一是烧录卡的耗电大，二是电池的质量有问题。EZ的耗电量在同类产品中并不算高，（你可以看一下《掌机王》上有关的评测比较）因此电池质量不佳的可能性较大。现在的充电电池水货不少，还是那句老话：一分价钱一分货。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多哥您好：

我是贵刊的一名忠实读者，但却是第一次写信给你们。现在有两个问题请教，望给以答复：①《命运传奇2》最终BOSS所在的神之卵中层，大家要一个个单挑拿碎片，请问主角的那块碎片在哪里？我找了N遍了，急！②"《机战》系列"会在NGC上推出吗？《高达SEED》有无可能加入该系列？（上海　光之翼）

多边形：①这个问题不太好描述，有些房间内是有秘道的，进入房间后不要急着退出来，请仔细搜索一下，应该很快就能找到。②之前的确有传闻说"《机战》系列"的正统作品会在NGC上推出，但TGS展过后依然没有正式的消息，看来短期内是不会推出了。《高达SEED》在日本颇具人气，今后推出的《机战》作品都有较大可能加入。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

亲爱的多哥，先祝你国庆节快乐！最近我买了Xbox，多哥能推荐一些比较好玩的游戏吗？不论日、美版，也不一定要大作，只要好玩即可。小弟比较喜欢ACT、A·AVG、A·RPG和S·RPG。（头号呆子）

多边形：毕竟是针对美国人口味设计的主机，Xbox软件一般是以ACT、FPS、SPG为主。好的ACT倒是不缺，而RPG游戏就屈指可数了。如果要推荐的话，《铁甲飞龙ORTA》、《喷射小子 未来版》、《光环》、《死或生3》、《死或生极限沙滩排球》、《灵魂能力Ⅱ》、《脱狱潜龙》、《疯狂出租车3》、《潜龙谍影 实体》、《指环王》、《恐龙危机3》等等都值得一玩，还有一些二线作品也有可圈可点之处。不久后像《忍者龙剑传》、《山脊赛车 进化》这样的大作也将陆续推出，这么多游戏够你玩到下一批劲作推出了吧。另外，如果你有条件的话还可以购入一套Xbox Live，体验网络合作与对战的乐趣。



经典回顾：CAPCOM格斗游戏日美对决

格斗游戏发展至今可以说是一种电子竞技活动，世界各地的FTG玩家也正以不同形式进行交流。一些由官方组织的大型赛事将这种交流直接化，无论是今年春季的日本“斗剧”，还是不久前在美国结束的“Evolution 2003”，都因为大多数项目有他国选手参加而备受瞩目。邀请其他国家的顶尖高手参赛使赛事更加国际化，而不同国度玩家之间的碰撞也充满了戏剧性，给FTG爱好者增加了不少谈资。说到谈资，“2000年CAPCOM格斗游戏日美对决”想必很多玩家都听说过，也是至今仍为不少人津津乐道的经典赛事，在FTG世界化交流方面，这次比赛也有着深远的意义。本次胜负町就和大家一起重温这次比赛的情况。

日美格斗高手的首次碰撞可以追溯到1998年11月，《街霸ZERO3》日本全国大会冠军梅原大吾在CAPCOM的安排下前往美国，接受全美冠军Alxe Valle的挑战，最后还是梅原技高一筹。在这之后，日美双方的格斗高手之间就很少再有这种面对面较量的机会了。这样的局面终于在两年后被打破，经过长时间的策划，由株式会社enterbrain（街机专门志《ARCADIA》与周刊《FAMI通》的母公司）主办、CAPCOM协办的“CAPCOM格斗游戏日美决战大会”终于在2000年11月26日下午1点正式举行。



▲日美对决时5位美国选手的合影，从左起分别为Eddie Lee、Mike Watson、John Choi、Hsien Chang、Alxe Valle。

这次比赛美国方面共派出了7名选手，其中包括Alex Valle、John Choi这样的知名选手，他们共要在《SF II X》、《SFZ3》、《SF3.3》、《MVC2》4个项目上向日本高手发起挑战。比赛规则大致是这样的：选手选用角色事先说定；除《MVC2》外全部比赛均为每场3局2胜；每个项目美国派出4名选手、日本派出5名选手进行循环比试，也就是每个项目比20场（《MVC2》为5对5，25场）；每个项目胜11场以上为胜利（《MVC2》胜13场以上为胜利），10胜10负时两对各派一名选手加赛一场；4个项目胜3个以上为大会胜利。值得一提的是日本方面派出了20名选手，每个项目5名，没有重复上场的。可能有人认为这样日本方面占有人数优势，选择余地较大，其实这样一来多个项目都擅长的高手只能出战一个项目，在排兵布阵上反而要吃亏些。所以这样的规则还是比较公平的。

第1项目：SF II X （12：8 日本小胜）

日本 / 美国	兄ケン 肯	ユウベガ 维加	クラハシ 古烈	シューティングD 隆	弟春丽 春丽
Seth Killian 春丽	0:2	0:2	0:2	0:2	0:2
Alex Valle S 沙盖特	1:2	2:1	2:1	2:0	2:1
John Choi S 沙盖特	2:1	2:0	1:2	2:1	1:2
Mike Watson 隆	1:2	1:2	0:2	0:2	2:0

这应该是两国选手实力最为接近的一个比赛项目了，毕竟是一款已经推出多年的古典FTG，大家在技战术的理解上都吃得比较透，对于人物性能的研究也接近极限。美国选手在这个游戏上也算身经百战，因此并不吃亏，这样的项目比发挥和心理素质更多一些。老将Alex的4胜1负的成绩令现场的日本玩家吃惊不小，而Seth连1小局都没赢给美国队拉了大后脚，这也说明日本选手的实力比较平均，发挥也比较稳定。本项目最精彩的对局是John对クラハシ，照说S沙盖特对古烈是占有较大性能优势的，不过最后クラハシ却顽强地战胜了对手，在美国第2高手的手中赢得了宝贵的1分。

第2项目：SF3.3 （19：1 日本完胜）

日本 / 美国	ラオウ 春丽	リキ Q	ウメ 肯	メスター 阴	ヌキ 春丽
Mike Watson 肯	1:2	0:2	0:2	0:2	0:2
Eddie Lee 息吹	0:2	1:2	0:2	0:2	0:2
Alex Valle 阳	0:2	0:2	0:2	2:1	0:2
Hsien Chang 豪鬼	0:2	1:2	1:2	0:2	0:2

可能美国人也没有想到在《SF3.3》上与日本的差距会判若云泥，19局胜利中有15个2：0，这几乎就像是美国队在和日本队打篮球一样。事实上，当时的日本玩家对“三冲”的技战术内涵还没能完全挖掘，2002年以后才完全成熟起来。只不过随着时间的推移，其他国家的玩家与日本玩家在这个游戏上的差距不减反增，看来日本玩家《SF3.3》方面的领先地位在很长时间内都难以撼动。提醒一下，日方选手ウメ其实就是梅原大吾，而ヌキ则是大贯晋也，他们俩可是当时日本CAPCOM格斗界的“双龙”，将他们都安排在《SF3.3》项目中，也从一个侧面说明日本队在其他项目上的人才济济吧。

第3项目：SFZ3 （15：5 日本大胜）

日本 / 美国	バQ Z 罗兰特	Joe V 卡琳	マコト V 桑吉尔夫	西川口 Z 达尔锡	だーよし V 豪鬼
Eddie Lee V 索多姆	0:2	0:2	2:0	2:1	0:2
Mike Watson V 豪鬼	2:1	0:2	0:2	0:2	1:2
Alex Valle V 豪鬼	1:2	1:2	0:2	0:2	0:2
John Choi V 樱	2:0	0:2	2:0	1:2	0:2

《SFZ3》算是日本FTG玩家的“国技”之一，这样比分也在情理之中。1998年日本的《SFZ3》全国大赛有1万名以上的选手参加，而美国比赛仅为62人，游戏的群众基础相差之大令人咋舌。当年的日本冠亚军梅原与大贯都没有参与这个项目，一批新近崛起的高手成为阻截美国挑战者的生力军。比如使用V模式卡琳的Joe年仅13岁，其过硬的基本功和老道的经验与他的年龄并不相符，而4场全胜的战绩足令Alex Valle这样的老将汗颜。Alex的5场全败显得不太正常，但新老交替本就是自然规律，是无法抗拒的事实。不光是选手的年纪，如果跟不上游戏技战术的发展，没能掌握先进的打法，都是很难保持良好成绩的。

第4项目：MVC2 （23：2 美国狂胜）

日本 / 美国	ハゲ Doom Sentinel Iceman	液体金属 Doom Blackheart Cycrops	地球 Doom 法老王 Blackheart	イチゴ Cable Doom Blackheart	ホワイト Spiral Sentinel Blackheart
Mike Watson Sentinel C command Blackheart	3:1	3:0	3:1	3:1	3:1
Eddie Lee 飞龙 Doom Cable	3:0	3:0	3:0	3:0	3:2
John Choi Spiral Cable Cycrops	3:0	1:0 TIME UP	3:1	3:2	3:1
Alex Valle C command 飞龙 Doom	3:1	3:0	1:3	3:0	3:0
Ricky Ortiz Cable Storm Cycrops	3:1	3:1	3:0	2:3 TIME UP	3:0

这个游戏绝对是美国人的天下，23胜的压倒性优势也让美国队在这次对抗赛中挽回了不少面子。“《MVC》系列”确实是为美国玩家设计的FTG，毕竟游戏中有一半人物来自美国漫画与卡通，更接近于他们的文化氛围，美国的街机仔在这个游戏上几乎都有所投入。像John、Alex都不算是这个游戏的顶尖好手，但也把日本专门研究《MVC2》的玩家打得没脾气，足见《MVC2》在美国的受欢迎程度。看来对战环境的好坏确实对格斗游戏玩家的整体水平有着决定性的作用。

最终日本队以3：1的总比分赢得了这次日美对决的胜利，美国玩家也在不同的舞台上得到了展示自我的机会，他们的表现也给日本玩家留下了深刻的印象。2000年的这场日美对决是一次意义深远的大胆尝试，在格斗竞技史上画上了浓重的一笔。大会的圆满成功在日本、美国以及许多国家的玩家中引起了不小的反响，为日后格斗游戏的跨国交流提供了宝贵的经验。

文：泰坦

手机快报 Console Express

本期为大家介绍两款比较时尚前卫的内置或可接摄像头的中价手机。首先是阿尔卡特的OT735。感觉上，阿尔卡特的早期机器做工比较精细，而近来的机器在这方面则有待改进(其实诺基亚的大众机型做工也不敢恭维，在这方面比较突出的厂商是三星，今后会为大家介绍)。OT735是阿尔卡特为数不多的彩屏手机之一，拥有该公司一贯的个性特色，也是近期市场上比较红火的产品之一，且售价并不高，手头宽裕的玩家可以考虑。

【型号】	阿尔卡特 OT735
【颜色】	银色
【网络格式】	GSM 900/1800MHz
【尺寸】	106 × 47 × 19.5mm
【重量】	大约 89 克
【通话时间】	未知
【待机时间】	120-300 小时
【上市时间】	2003 年 9 月
【屏幕】	4096 色 CSTN，128 × 128 象素
【铃声】	24 和弦
【扩展功能】	内置摄像头，特制中文快速输入法，支持WAP2.0，支持MMS彩信业务和EMS音画短信息，支持录音功能，超大容量电话薄(1000条，分项记录)，支持多种图片格式显示，支持自编铃声和下载铃声。
【价格】	2200 元



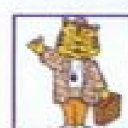
▲这款机器非常轻巧，可以方便地放入上衣口袋。

摩托罗拉的T720i早在今年1月就上市了，我们也曾经提到过。原先为大家报道的很多JAVA游戏都可以在这款机器上运行。可以说它除了做工不是太精细以及样子不是太出色之外，别的地方都比较完美，还是很值得购买的。如今这款机器的售价有所下调，相信部分读者已经可以接受这个价位了。

【型号】	T720i
【颜色】	银色、黑色、香槟金色
【网络格式】	GSM900/1800Mhz
【尺寸】	90 × 47.5 × 21.5mm
【重量】	大约 75 克
【通话时间】	150 分钟 -240 分钟
【待机时间】	90-150 小时
【上市时间】	2003 年 1 月
【屏幕】	4096 色 STN 彩色屏幕，120 × 160 象素
【铃声】	16 和弦
【扩展功能】	外接摄像头，T9中文输入法，支持JAVA游戏及应用程序，支持FM收音功能，支持GPRS上网功能，内外双显示屏设计，200K 动态内存。
【价格】	1950 元



▲编辑部使用这台机器的是LIKY。

小知识 Skills

索尼爱立信 T618 相关 FAQ

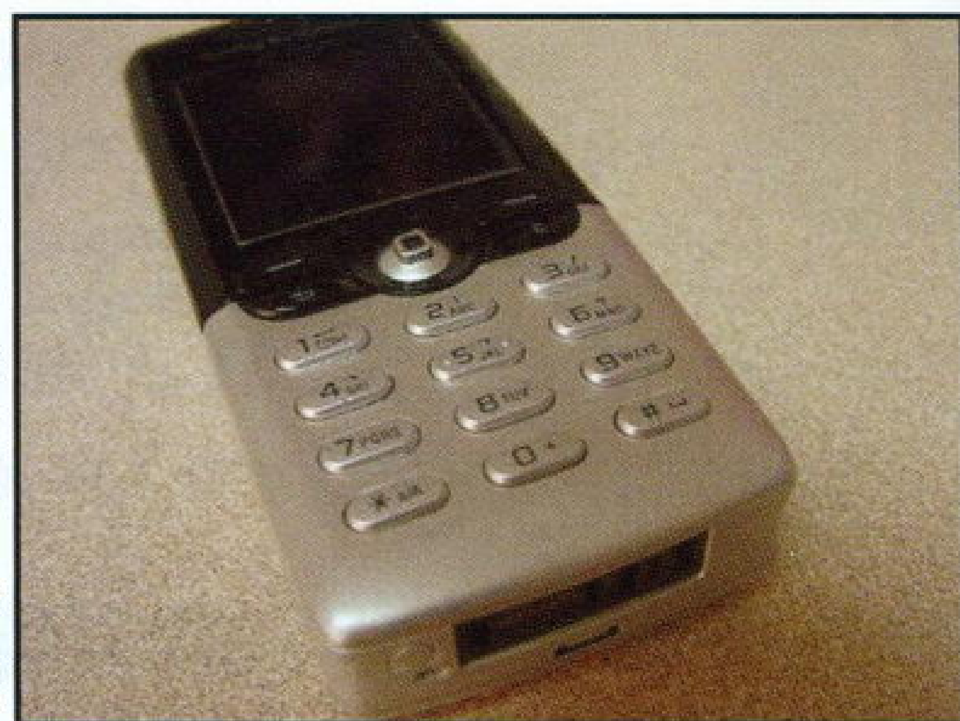
使用索爱T618的玩家数量居然在稳步增长，这倒有点出乎泰坦的意料之外，毕竟这机器可不便宜啊。当然，索爱的机器设计还是非常人性化的，而且我们的读者中应该有相当一部分SONY的FANS，爱屋及乌，购买T618这款机器也就不足为奇了。下面泰坦简要回答一些读者关于这款机器的提问吧。

Q：T618拥有2MB动态内存是真的吗？还是按照游戏行业的计量方式呢？为什么我传输JAVA游戏时实际利用不到这么多的内存？

A：T618确实拥有2MB动态内存，一般我们说手机的内存容量，指的就是计算机行业的标准计量方式，1Byte=8Bit，1Kb=1028Byte，1MB=1024Kb。童叟无欺。但如果你在机器里存储了图片、铃声、彩信，都会占用内存，用于安装JAVA游戏的内存就可能不足了。



Q：这款机器真的拥有32和弦吗？



A：所谓和弦都是比较浮夸的说法，其实就是播放MIDI音乐的能力——问题是声音处理设备中有多少集成模拟乐器可以同时发声。就算是"256和弦(集成256种模拟乐器)"的手机，如果能同时发声的只有4种(很多手机都是这样哦)，依然不会很好听。MIDI是"Musical Instrument Digital Interface"也就是"音乐设备数字接口"的缩写，这种文件本身并不包含可供播放的内容，它只是乐谱的数字化记录。如果你的声音设备(比如计算机的声卡)足够高档，支持多种音色漂亮的模拟乐器同时演奏，那么听64和弦的MIDI音乐演奏效果将丝毫不亚于CD。为什么我们平时听到的MIDI都比较简陋呢？一是乐谱本身简单，另一个原因，只要你拆开机箱看看主板上那可怜的集成声卡就不必再多说什么了。同样的MIDI文件，不同的手机来播放会得到完全不同的音响效果，这也取决于手机集成的"和弦"品质和可同时演奏的"和弦"数量。遗憾的是，厂商一般都不公布这些参数，所以你只能靠自己的耳朵去听。至于T618嘛，个人感觉铃音还不错，算中上等。

Q：计算机上的图片和MIDI文件如何传送到T618，T618拍摄的相片如何传输给计算机呢？

A：用蓝牙或红外线。个人推荐红外线。购买IRDA红外线适配器比购入(原装)传输线更便宜，大约需要150元。WINDOWS XP自带的红外匹配程序就可以识别T618。注意你必须打开WINDOWS XP的终端传输服务(默认打开)。

Q：待机的时候我看不清屏幕上的时间显示，难道一定要退回标准待机画面才可以看到时间显示吗？

A：你按下音量键就行了。

Q：买水货好呢，还是买行货好呢？

A：我建议你买行货，如果一时经济紧张可以再观望一阵子，反正这款机器自发售以来就没断了降价。至于水货，首先是全新机器不多，很多黑心老板拿组装机充新机卖，赚差价；其次是配件被克扣，得不偿失；再次是水货和行货的价格差并不大(否则是旧机器无疑)。当然，我还是提供给大家辨别机器新旧程度的简单方法：在待机状态下输入"右*左左*左*"，可进入工程测试菜单，进入相应的子菜单可以看到机器总使用时间以及操纵杆计数。一般地，总使用时间在5分钟以下，操纵杆计数在100以下的都可以说是全新机器。在这个菜单里大家还可以测试手机几乎全部的可操作项目，比如摄像头、麦克风、音量、键盘等等。顺便说，这个"秘籍"也适用于索尼爱立信的T68ie。

Q：我可以通过T618用笔记本上网吗？

A：可以。T618内置GPRS MODEM，用笔记本电脑添加红外调制解调器即可实现。具体操作方式见说明书。

Q：请问T618的屏幕闪烁问题可以解决吗？

A：屏幕的轻微闪烁是STN液晶显示刷新率不足时的通病，不过T618在这方面处理还是可以接受的，无法再"解决"什么，你认了吧。

Q：T618有软件升级吗？目前的最新版本是什么？该怎样升级呢？升级后有没有对输入法做调整？

A：目前T618的最新版本是R1L013(9月)，软件升级可以解决一些小bug并增加少许功能(比如摄像时对饱和度、快门速度的调节以及电子文本阅读器)，菜单运行速度也有所提高，所以推荐大家去索尼爱立信的客服中心免费升级(最近购买机器应该是已经升级的，买家可查看机器版本号)。最新的R1L013版并没有调整输入法，不过我觉得T618目前的输入法已经相当好用了，反应速度也可以接受。要是你用过索尼或者爱立信或者索尼爱立信从前的机器的蹩脚输入法，那么你对这次T618的快速T9输入法顶礼膜拜一下都不为过。当然，缺点也不是没有，切换英文数字输入时不太方便。倒是索尼老旧的Z28切换起来得心应手(一键点触即可)。我们有理由相信索尼爱立信对本次的输入法非常满意，近期内再进行大调整的可能性微乎其微。





SOUL按：《天外魔境》的回顾文章这次是第四篇，也是最后一篇了，大家现在拿到书的时候也已经玩到《天外魔境Ⅱ》了吧？那么就让我们接着期待《天外魔境Ⅲ》吧。而在我们下期的"太郎天地"中，电玩太郎将带给大家更有趣的内容，敬请期待！

"《天外魔境》系列"回顾（完）

连续多期介绍有关于"《天外魔境》系列"的回顾，到这一期终于都到了尾声，也可以说是该系列前半生的完结。

天外魔境 电脑络操格斗传（1995年7月28日）

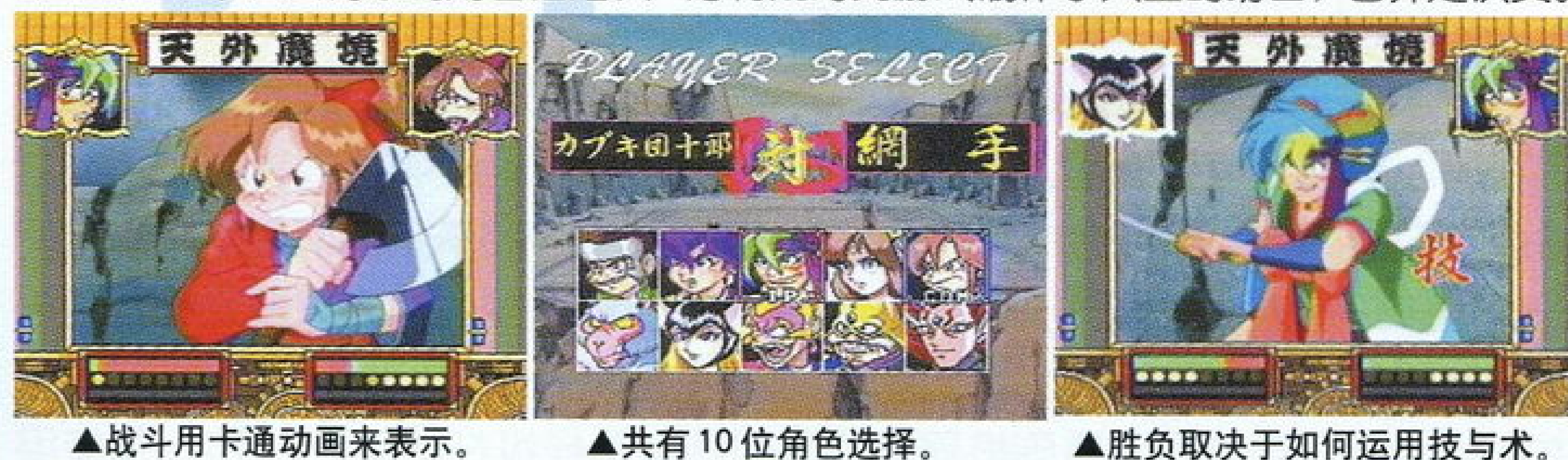


正如上期说过，由于"《天外魔境》系列"（以下简称《天外》）已成为一个有名的品牌，所以厂方便作多方面尝试。继在PC-E和NEO GEO平台上开发FTG后，由于当时NEC HE已推出后继机种PC-FX，而后者最大的魅力就是动画播放机能，因此厂方便于1995年7月推出这个动画格斗作品《天外魔境 电脑络操格斗传》。

动画格斗这种游戏可以说是由HUDSON所创造出来，由于PC-FX设计时没有考虑到多边形能力的重要性，所以只把能力专注于卡通动画的显示上，但是也因此而开辟了动画格斗游戏这条路。游戏玩法有点像FTG，不过画面上却改为以动画手法显示，即游戏会根据玩家所下达的不同指令来播放打斗动作的动画，设计上算是很新鲜。

操作按钮分为攻击、回复、挑拨、技、防御及术，当然技与术并不是随便可用。要使用技必须有技POINT，而要增加该点数就必须利用挑拨。用术则是按着指定按钮不放等术槽储满就可以发动，虽然威力大，但是角色储气时处于无防备状态。而且过度使用技和术还会让角色疲劳，这时就要以防御来回复了。

本作的登场角色分别来自系列前两作及《风云歌舞伎传》，例如自来也、万丸、团十郎、绢、纲手，还有原创角色猫姬。厂方特别为此游戏制作了大量的动画，也算是认真。



▲战斗用卡通动画来表示。 ▲共有10位角色选择。 ▲胜负取决于如何运用技与术。

不过这种游戏刚开始时会觉得有趣，慢慢地由于动画的不断重复，新鲜感就开始消失，再加上PC-FX并不普及，本作自然难有作为。

天外魔境ZERO（1995年12月22日）



以前说过1995年是《天外》的量产期，同一年内有多达4款游戏面世，而且是在不同机种上推出的，《歌舞伎一刀凉谈》是PC-E、《天外魔境真传》是NEO GEO、《电脑络操格斗传》是PC-FX，《天外魔境ZERO》（以下简称《ZERO》）则是SFC。

当年虽称SFC、MD和PC-E是三国鼎立，但明眼人也知道哪一方得到压倒性的优势，所以倾向于有利可图的一方是再自然不过的了。当初《天外》选择出在PC-E上，最大的优点就是容量，藉着CD-ROM的大容量可以解决插画数量、人声配音等问题。不过随着时代的进步，数据压缩技术的发展，再做一些必要的省略，HUDSON终于宣布在SFC上推出系列的前传作品《ZERO》。

《ZERO》走回系列作的原点，也就是正统RPG，由于正统的三部曲早已锁定在PC-E上发售，于是便决定在SFC上推出前传。《ZERO》故事设定在比《天外》第一作更早的太古日本，这时的太古日本分为火熊、孔雀、鹤、龟、犬神和龙王6个国家，各国有1只守护神兽。

人物方面由于时代设定为远古，自然不会有旧作的人重叠出现，因此都是全新设计。不过除了主角火眼较特殊外，其余人物都甚普通。《ZERO》移师至SFC上，没有了人声配音和CD音源固然削弱了话题，但却在其他地方更用心了，例如移动画面就描绘得比以往的PC-E版更精细；没有了配音，角色表情方面却更细致了。其次是本作加入了一个新的时间系统"Personal Live Game System"（PLGS，个人实时游戏系统），游戏开始前需要设定时间，游戏内就会有个独立的时钟，在元旦那天玩游戏中就会有过年的景象，在不同的时段看同一场景时是会有分别的。

战斗的演绎方式则再一次改变，虽然变回正面视点，但画面上可以看到主角们的背影，一方面既能看见主角们攻击或使用卷物时的动作，另一方面和首领战斗时也能表现出压迫感，这可说是将《天外魔境》前两作和《风云歌舞伎传》两者的优点揉合在一起了。而系列作过去一直加以限制的道具携带数量在本作终于得到解放，变成和现代RPG一样同一种道具可带多达99件，但相对地，敌人也变得较强。



▲战斗画面揉合各种优点。 ▲PLGS令游戏有特别画面出现。 ▲也有很多新奇的设计。

不过容量始终是《ZERO》的最大弱点，因为玩下去会发现故事较以往短，国家只有6个，首领也只有6个。虽然当中也有不少突出的设计，例如有老鼠车、乘巨大机械人作战等，但仍掩饰不了容量不足的问题。

天外魔境 第四默示录（1997年1月14日）



在1995年HUDSON其实一共发表了6款《天外》新作，当中未能在该年发售的除了《天外魔境Ⅲ》之外，就是SS的《天外魔境 第四默示录》（以下简称《第四默示录》）了，它是该系列前半生的一个总结。

当年PS与SS差不多同时投入市场，由于那时HUDSON比较倾向于SEGA，因此厂方决定在SS上推出《天外》新作，同样，为了避免与原来的三部曲冲突，HUDSON再一次以外传方式着手制作这个《第四默示录》，副标题特别强调"四"字，是否意味它其实就是系列第四作呢？这个问题可能只有广井王子才能解答。

上次《风云歌舞伎传》将舞台移师至英国的伦敦，这次《第四默示录》就改为在美国发展。此游戏基本上可以算是很独立的，主角雷神照设定看应是日本人，也应该是火之一族的后裔，不过除了他左肩上的火之纹章外，游戏里其实并没有说明。论游戏的制作阵容，本作是系列作以来最大的，单是登场的主要角色就比以往任何一作多，故事最初是从雷神幼时开始讲述的，这让大家更为印象深刻。由于时代舞台不同，所以团十郎不能出现，但是广井王子移花接目，以一个名叫ACE的人来代替。他原来是个懦弱的警官，但戴上面具后就性格大变，不过论魅力始终不及团十神。游戏制作阵容庞大，除了体现在角色方面之外，舞台及内容也是系列作以来最丰富的，因为背景是美国，所以可利用州来区分地域，而当时（1899年）美国只有13个州，故敌人便设定为十二使徒及其首领。由于舞台广阔，加上游戏中有大量配音，所以动用了两张CD-ROM，这也是系列作首次的尝试。

画面仍然是以2D方式来显示，当然表现上远比过去任何一作成熟。战斗画面回归到前两代的方式，仍以主观视点进行，由于SS主机的RAM远较PC-E CD-ROM主机多，因此战斗画面中不仅有背景，而且还是全屏的，四人组队更是系列作首次。同时敌人攻击或受伤时都会有不同动画动作，比起以往只会闪动的演绎方式可说是大为进步。其次由于SS本身已有内置时钟，故PLGS系统再次被引用。

《第四默示录》在各方面都不俗，惟故事上令人有虎头蛇尾的感觉，游戏发展初段时，可见设计者在部署方面很用心，各首领出场之前都有相当的情节交待，明显地经过用心铺排。但是随着故事的推进，未知是否容量的关系，还是广井王子没有心机继续构思。后半段的首领变得越来越没有个性，第十二使徒更是突然出现便开打，实在令人失望。

未知是否《第四默示录》的成绩不理想的关系，还是广井王子把心投向了《樱大战》，总之推出本作后《天外》就再也没有新作了，直至相隔6年后的现在才再度出击，希望《天外魔境Ⅲ》不会令大家失望！



▲主角当然是火之勇者。 ▲战斗画面渗入动画感觉。 ▲故事前半铺排相当出色。



一骑当千 第四回

首先祝贺《真·三国无双3 猛将传》取得了首周30万套销量的成绩！《真·三国无双3》首周销量是66.9万套，作为一个资料片，当然不能和正篇相比。但《真·三国无双2 猛将传》首周取得了35.3万套的成绩，而且当时光荣对市场反应预想不足，导致出货量供不应求，否则销量应该更高。由此看来，30万套的成绩反而退步了。幸好《真·三国无双》属于长卖型的游戏，销量过50万应该不成问题。现在就等着光荣公布《战国无双》的消息了。

眼瞅着《真·三国无双3 猛将传》卖得不错，想必ω-FORCE除了《战国无双》外，也在着手准备推出《真·三国无双4》了。作为正统的第4部作品，当然不能加两个模式、换几个战场就草草了事，新角色肯定是少不了的。说到加入新角色，那么一定会有女性角色了，因为毕竟玩"《真·三国无双》系列"的玩家中，还是以男性居多（当然无双同人女的数量也是高得可怕啊^_^）。那么究竟在4代中会加入哪些女性角色呢？这个题目看似很大，其实不难。因为可以肯定的是她们一定都来自三国时代。联想一下光荣的"《三国志》系列"，答案就已经呼之欲出了。

蔡文姬

实现指数：★★★★★★★★★☆

蔡文姬原名蔡琰，字文姬，她的父亲便是大名鼎鼎的大儒蔡邕。蔡邕是当时文坛的领袖，包括曹操在内的很多名士都是他的门生，就连杀人不眨眼的董卓对蔡邕也是客客气气。吕布杀掉董卓后，蔡邕因为哭董卓的知遇之恩，而被貂蝉的义父王允给斩了。董卓死后，匈奴人趁着李郭之乱冲入中原大肆抢劫，蔡文姬就在这个时候被掳去了北方。曹操控制中原后，听说了蔡文姬的遭遇，非常同情，于是强迫匈奴的左贤王把蔡文姬送回了中原。蔡文姬在归途中有感于自己的遭遇，作出了千古流传的《胡笳十八拍》。后来曹操带军准备去潼关迎战马超之时，路过蔡家庄，被好好地考了一考。



▲在《三国志Ⅷ》中讨好蔡文姬可以娶到一位MM。

蔡文姬加入游戏已不是一回两回的事情了，在"《三国志》系列"中她早已登场过，而在《决战Ⅱ》中她也有出色的表现。《决战Ⅱ》中的蔡文姬是一位文武全才的大将，能够使用烈风等妖术，也拥有单骑驱等武将技，可以说是最强的武将之一。在黄月英加入之后，蔡文姬可以说是目前加入呼声最高的女性角色了，依此形势看来在4代中登场的机会极大。蔡文姬的武器可以设计为琵琶，无双技可以做成类似甄姬无双技的样子，利用琵琶弹出的音波攻击敌人。



▲来自《决战Ⅱ》的蔡文姬。

吴国太

实现指数：★★★★☆☆☆☆☆☆

俗话说"打虎还须亲兄弟，上阵还须父子兵"。"《真·三国无双》系列"中的孙家正是如此，孙坚、孙策、孙权、孙尚香，一家四口人悉数上阵。造成建业之战难打局面的孙坚之妻吴国太自然是功不可没。虽然吴国太在《三国演义》中以高龄之态登场，但毕竟她是和孙坚同辈的人，孙坚能加入，她自然也能加入。《真·三国无双3》中大小乔年龄变小，也许正是为吴国太以妙龄之姿登场作铺垫？其实吴国太已经在游戏中出现过了，初期设定的4队护卫兵中有一位就名叫吴国太。

甘夫人·糜夫人

实现指数：★★★★★★☆☆☆☆

要论名气的话，刘备的这两位夫人可谓相当出名。在小香香嫁给刘备前，书中经常可以看到她们的戏份。这两位中又以糜夫人知名度更高，她是阿斗的母亲，而在长坂坡中投井自杀一幕更是给人留下了极深的印象。两位夫人在三国游戏中也经常出现，早在当年CAPCOM的街机名作《吞食天地Ⅱ》第五关中就已经出现过。其实她们在《真·三国无双2》中就已经加入了，不过是以马车的形式在关羽千里行那关中出现的。而在《真·三国无双3》中也有关羽千里行这关，长坂那关骑马救出阿斗的话，还会出现一位女兵（从正史上来判断此女应为糜夫人，不过糜夫人要长成这样也……）在最新的《真·三国无双3 猛将传》中，关羽传也是要保护两位夫人的马车。



▲《吞食天地Ⅱ》中忠实再现了糜夫人托孤投井的一幕。

不过值得思考的是如果两位夫人加入的话，蜀军岂不是又多两名猛将？先不说以后打刘备时又得多费一番手脚，就算刘备一夫三妻未触犯当时法律，广大无双众也不干吧？而且两位夫人加入的话，以后长坂之战岂不是变成二夫人大闹长坂了？不得不寒啊！





▲在《真·三国无双3》中击破关羽的马车和救出阿斗时都会出现的大众脸糜夫人。

马云绿

实现指数：★★★★★★★☆☆☆

马云绿的来头可不小，她是赵云的妻子，马超的妹妹，既有貂蝉之姿，又有吕布之勇。你一定会惊奇这么有来头的一位女将，为什么知道的人不多呢？这是因为马云绿没有在《三国志》、《三国演义》中登场过。

凡是了解《三国演义》的人，都知道罗贯中是赞刘贬曹的。他歌颂的是以刘备为典范的仁君仁政，鞭挞的是以曹操为代表的暴君暴政。可是，历史上真正一统天下的并不是蜀汉。因此一直都有人写一些翻案小说（古代的同人？），其中最有名的就是由近人周大荒所著的《反三国演义》。该书对《三国演义》中凡是让人感到气愤不平的人物故事，全部进行翻案。《三国演义》中的马超，被曹操杀了全家，父仇未报，抑郁而亡。但《反三国演义》中的马超掘了曹操坟墓，受封王爵。马超的妹妹马云绿嫁给了赵云，夫妇俩一起在沙场纵横捭阖，英勇无敌。虽然这也许不是马云绿最早的出处，但马云绿确实是因为《反三国演义》才为世人所熟知的。

大家可能会想，这么一个虚构的角色怎么可能加入《真·三国无双4》呢？事实是马云绿已经得到了光荣的认可。在《三国志Ⅸ》中马云绿可是一位相当出众的武将啊，她的武力为89、智力73、政治31、魅力91，拥有无双、突击、一骑、鼓舞、行动等特技。在正统的三国历史游戏中都加入了马云绿，在《真·三国无双4》中露面就不稀奇了。而且蜀国目前只有月英一位女将，再加入一位女将，而且她还是人气超高的赵云的妻子、马超的妹妹，想必很合情理吧？顺便说一句，马云绿也是3代中内定的护卫兵姓名之一。



▲《三国志Ⅸ》中超帅的马云绿。

其实在三国时代登场的女性还有很多，其中不乏知名者，像引起宛城之变并间接导致典韦阵亡的邹氏、设计为夫报仇的孙翊之妻徐氏、为汉室尽忠的伏皇后、本为夏侯渊妹妹却被张飞抢走的夏侯氏、大义责弟的辛宪英、割鼻守节的曹令等等。不过和上面这5位比起来，加入的机会实在是微乎其微。不过不管怎么说，究竟谁会加入，谁不会加入，还得听ω-FORCE的。如果到时候再把女娲之类的角色弄进来，我们也只有玩的份儿了。

酸与羽扇的由来



拿到司马懿的Lv11武器后，纱迦和围观的众人不禁苦笑：这是哪门子的武器名啊——酸与羽扇，晕。这时正在突击PS2游戏《十二国记》的阿修罗突然回头说："谁想知道酸与是什么东西？"我们扭头一看，原来《十二国记》中正好有酸与的解释。事实上酸与是大有来头的东西，绝非光荣在乱编。而且酸与是正宗国产货，绝非日本神怪。

酸与出自《山海经·北山经》，原文如下：又南三百里，曰景山，南望盐贩之泽，北望少泽，其上多草，其草多秦椒，其阴多赭，其阳多玉。有鸟焉，其状如蛇，而四翼、六目、三足，名曰酸与，其鸣自攻，见则其邑有恐。

据记载，酸与是一种有四个翅膀、六只眼睛、三只脚的怪鸟，它住在景山之上。那里没有草木，大蛇横行。酸与一般不会出现在有人类的地方，当酸与出现在人类面前时，就会引起极大的恐慌。



本期闲聊

Hi，大家好，在下邪魔天使。也许是学日语的原因吧，看到“邪魔”这两个字总会联想到它在日语中的含义，而在游戏或者动画中看到热血的主人公对敌人吼出“**邪魔（じゃま）だ！**”时，邪魔的心中都不禁会紧一下。嘿嘿，神经过敏吧。(^_^) 对了，说到“**邪魔だ！**”，在下忽然想到了《真·三国无双2》里面魏国猛将张辽放无双时吼的就是“**邪魔だ！**”，但由于震耳的音效伴随着张辽大人的高音，所以很多人都会听成是“**山田（やまだ）！**”这个发音，这就是很多日本BBS上称张辽是“山田”的由来。哎呀，怎么说着说着就谈到《真·三国》上去了，这岂不在跟纱迦抢地盘吗？哎，罪过，罪过……（纱迦：不要装了，你每期都放《真·三国》武将的台词，你以为我是瞎子吗！邪魔：那个……请忽略吧……）

从这期开始，“邪魔院”会发生一点小小的变化，语法方面在下会在讲解句子的时候指出，而且这些句子都是游戏中的台词，这样既弄懂了句子又学到了知识，一举两得！

死（し）の、先（さき）を逝（ゆ）く者（もの）たちよ！

首先来考一考大家，这句话出自于哪款游戏。什么？不知道？哭，这可是华露基尔战斗前必说的台词之一啊，其含义是“前往死之目的地的人们啊”。其中**逝く**的另一种写法就是我们常见的**行（ゆ）く**，**ゆく**是**いく**比较古老一点的说法，其含义是一样的，都是表示去哪里，不过**逝く**多用于死亡等场合。有人也许会问“**逝く**不是自动词吗，那它前面怎么用**を**呢？”其实这里的**を**并不是接他动词表动作的目的，而是表事物经过的场所。这一句话还要注意的是“**死の、先**”，其实顿号的前后两个词是连在一起的，应该是“**死の先**”，因为要强调，所以才在它们中间打上了顿号，大家可不要弄错了哦。

その身（み）に刻（きざ）め、神技（しんぎ）！ニーベルン·ヴァレスティ！

华露基尔发决之技所说的台词，其含义是“在你的身上刻上烙印！神技，尼泊尔伦·瓦雷斯迪！”这里的**に**当然表示的是刻上烙印的对象，而**刻め**就是五段动词**刻む**的命令形。让我们再来回顾一下五段动词的命令形，也就是将最后一个假名变成同行的え段。

わたしこそ、真（しん）の三国無双（さんごくむそう）だよ！

《真·三国无双》中武将千人斩时所说的台词，意思是“只有我才是真正的三国无双！”其中**こそ**接在需要强调的词后面起加强语气的作用。例如：**今度（こんど）こそ、決着（けっちゃく）つけようぜ！**（这次可要一决胜负了！）

いざ、勝負（しょうぶ）！

意思是“来吧，让我们一决胜负！”同样是《真·三国无双》中经常听到的一句话，也是“蜀国三美人”之首赵云提出一骑讨时候的台词。其中**いざ**表示催促别人做某种动作，意思就是喂、来吧之类的意思，相当《格斗之王》中特瑞的出场台词“Hey,come on!come on!”当然，赵大帅哥说出来更有一番气势。（顺便说一句，所谓“蜀国三美人”指的是赵云、姜维、马超。^_^）

困（こま）ったな、まだ死ぬわけにはいかないのに……

呜呜呜呜，陆逊小哥这一句战死时的台词不知让多少颗女性玩家的心破碎，有日本女性玩家说每次听到这句话都会哭出来，看来《真·三国无双》第一人气角色果然不是盖的。在最新的《真·三国》专门志《无双通信》上，陆小哥蝉联冠军宝座。看来对于女性玩家而言，**ショタ**才是硬道理！啊，我在说什么？（纱迦无力：你在教日语……）咳、咳，现在我们来看看这句要注意的是什么。首先是**わけにはいかない**，这是一个惯用形，接在用言终止形后面，表示“不能……”，而**のに**接用言连体形这里表示一种遗憾、惋惜的心情。所以，这句话的意思就是“真是的，现在还不能死啊……”呜呜呜呜，邪魔又想流泪了……（纱迦：看我用天舞宝轮飞你！）



经典游戏台词欣赏

这次献上的是甄JJ的台词。事实证明，只有成熟女性才是王道。**ロリ**是什么？那是历史。

无双乱舞时	汚（けが）らわしい。（肮脏的家伙。）
真无双乱舞时	お覚悟っ。（觉悟吧。）
报名台词1	我（わ）が君（きみ）の邪魔（じゃま）はさせません！（我不会让你们妨碍我的夫君。）
报名台词2	下賤（げせん）の輩（ばら）め、慎（つつ）みなさい！（下贱的家伙们，小心了！）
报名台词3	殿方（とのがた）に遅（おく）れを取（と）りません。（我不会落后于你的。）
撤退台词1	袖（そで）が汚（よご）れてしまいました。（袖子脏了。）
撤退台词2	その顔（かお）、覚（おぼ）えましたからね。（我已经记住你了。）
撤退台词3	またお会（あ）いしましょう。（我们还会见面的。）
死亡台词	あなた……ご武運（ぶうん）を……（夫君……要胜利啊……）
战斗开始1	あら、まだ来（く）るの。（哎呀，还要来吗。）
战斗开始2	合流（ごうりゅう）なさったね。（敌军合流了吗？）
战斗开始3	敵（てき）もやるようね、気（き）を引（ひ）き締（し）めなさい！（敌人真强啊，大家要小心！）
战斗开始4	友軍（ゆうぐん）が到着（とうちゃく）するまで深追（ふかお）いは無用（むよう）です。（在友军到来之前穷追不舍是没用的。）
战斗开始5	お強（つよ）いようですね。（敌人真强啊。）
战斗开始6	簡単（かんたん）には抜（ぬ）かせません！（不会让你们轻易地过去！）
战斗开始7	蹴散（けちら）らしておやりなさい！（一口气打败敌军！）
战斗开始8	我が軍の強（つよ）さ、見（み）せてやるのです！（让你们看看我军的厉害！）
敌部队击破	わたくしたちも遅れではなりません！（我们也不能落后了！）
50人K.O1	見事（みごと）ですわ。（干得漂亮！）
50人K.O2	噂（うわさ）以上（いじょう）の武者（むしゃ）ぶり、ご立派（りっぱ）です！（比传闻中的还要强，真厉害！）
自军苦战1	援軍（えんぐん）が来るまで耐（た）えなさい！（在援军到来之前顶住！）
自军苦战2	少々（しょうしょう）、困（こま）りましたわね。（好像有点不行啊……）
自军苦战3	抑（おさ）えきれませんわ。（挡不住了吗……）
自军苦战4	これまで……なのですか。（到此为止了吗……）
自军苦战5	援軍（えんぐん）が来（こ）ないのか。（援军不来了吗……）
自军苦战6	覚悟しなければなりませんわね。（看来是该有所觉悟了……）
孤立（总大将）	危険（きけん）です。ご自重（じちょう）なさい！（危险，请小心！）
敌武将击破	敵将（てきしょう）！討（う）ち取（と）りましたわ！（击败敌将！）

日语Q&A



Q：那个……也许有点粗鲁，请问“ばか”这个词在日语中有哪些用法？

A：呵呵，这个词想必大家都非常熟悉吧，它最常用的用法就是“笨蛋”这一个解释，最经典的应该是《新世纪福音战士》中明日香那句台词“**あんたバカ？**”（你是个笨蛋吗？）了吧。不过除了笨蛋外，“ばか”还有哪些用法呢？一个就是我们在《机战》中经常听到的“**馬鹿な！**”这句话多数是在没有击中目标时说的，其含义是“怎么会？”“真是岂有此理！”另一种用法就是直接接名词形容非常怎么怎么样，有时带有一点消极成分。比如**馬鹿強（ばかつよ）い**（太强）、**馬鹿念（ばかねん）**（过于谨慎）、**馬鹿真面目（ばかまじめ）**（瞎认真）。关于“ばか”还有一些惯用句子，在这里列举几个：**馬鹿な目に会う**（碰一鼻子灰）、**馬鹿になる**（不好用）、**馬鹿を言うな**（别瞎说）。





SOUL的秘密花园

其实这一期大家一定都被前面“喧哗”的东京游戏展（TGS）报道搞得如腾云驾雾一般了吧，对于同样喜欢喧哗的“秘密花园”来说，有TGS在前，实在很难拿出什么更“喧哗”的东西了，那么这期“秘密花园”选材上SOUL就“怪异”一些。（什么？一直都很怪？）感谢称我为馒兄的kyori及称我为索大哥的Henry Wang等等读者能和我聊“秘密花园”，大家要继续支持哦。（^o^）

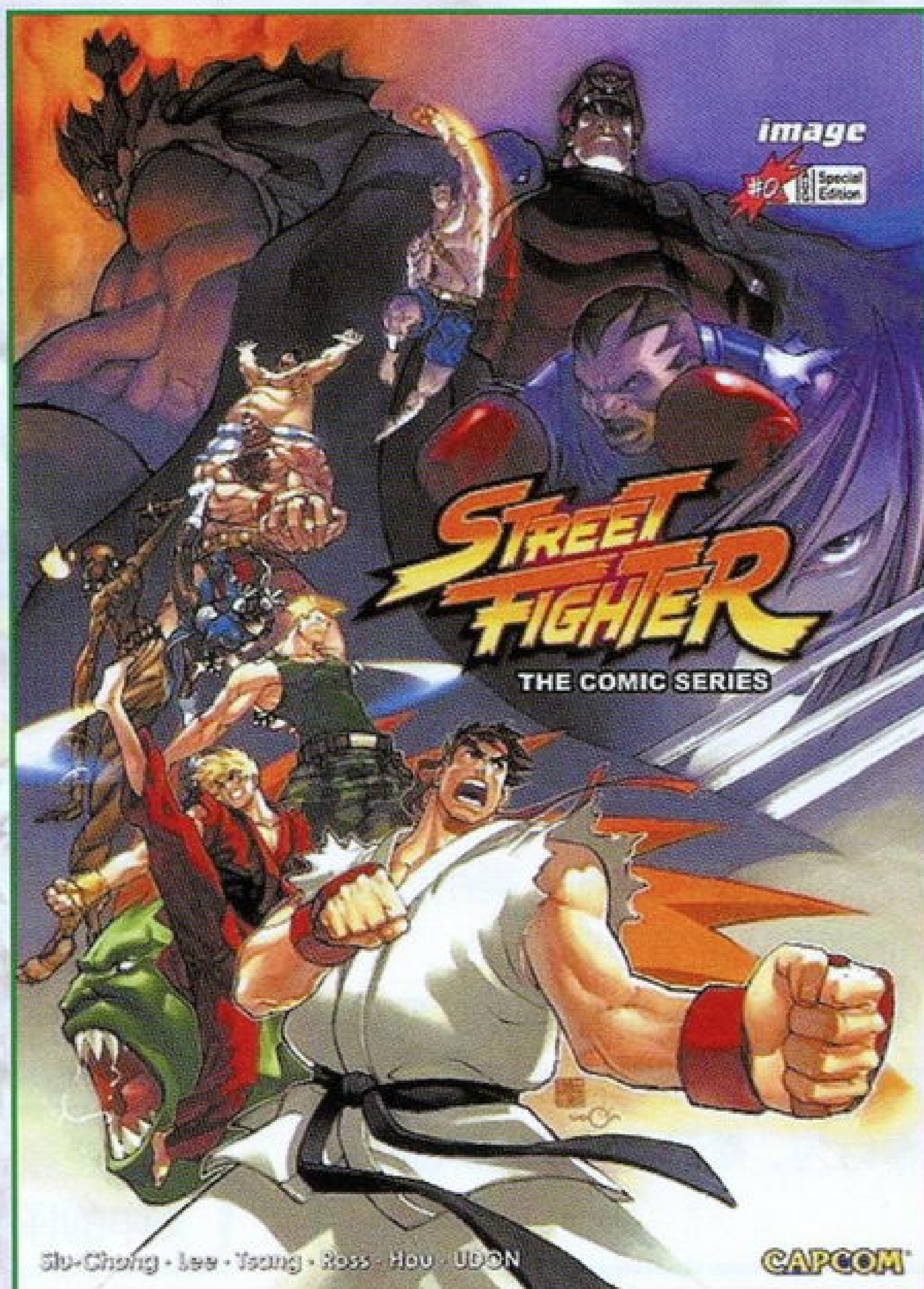


《死或生　极限沙滩排球》泳装SHOW，欣赏泳装本身就是游戏的一部分喔。有人问放游戏截图会不会不合“秘密花园”的风格，其实“秘密花园”玩的就是随意、花招繁多，所以游戏截图当然也会是“秘密花园”的一部分。只是SOUL所搜集到的并可以拿来和大家一起分享的游戏截图在数量上会少于其他形式的图。



PS中期的A·RPG《阿兰多拉》插画，画师正是原来参与过《光明力量》、《光明之魂》制作的玉木美孝，上期“游戏情报站”还提到他呢。感觉在玉木美孝的世界观中，这种长耳朵的角色形象是必不可少的。当年MD上《皇帝的财宝》的主角不就是这“德性”？

《街霸漫画》特别版的封面，这部全新的《街霸漫画》是从今年才开始上市的，可以说这也是CAPCOM纪念《街霸》15年周年的实际活动之一。美国方面，这部漫画由发行《再生侠》等知名漫画的IMAGE公司发行。SOUL认为这一风格的《街霸漫画》画风相当棒，用色方面很有亚洲那种鲜明的感觉，而各人物的表情及动作也非常到位，SOUL自己也很期待能看到这部漫画啊。





来自美国的同人画，不过说起来这样的画风还真是很有日式风格，把风间仁在《铁拳4》中那种“仙风道骨”、“超凡脱俗”的感觉表现得非常好。作为《铁拳4》最强人物之一，风间仁因此被强加了一个外号——“封建人”。

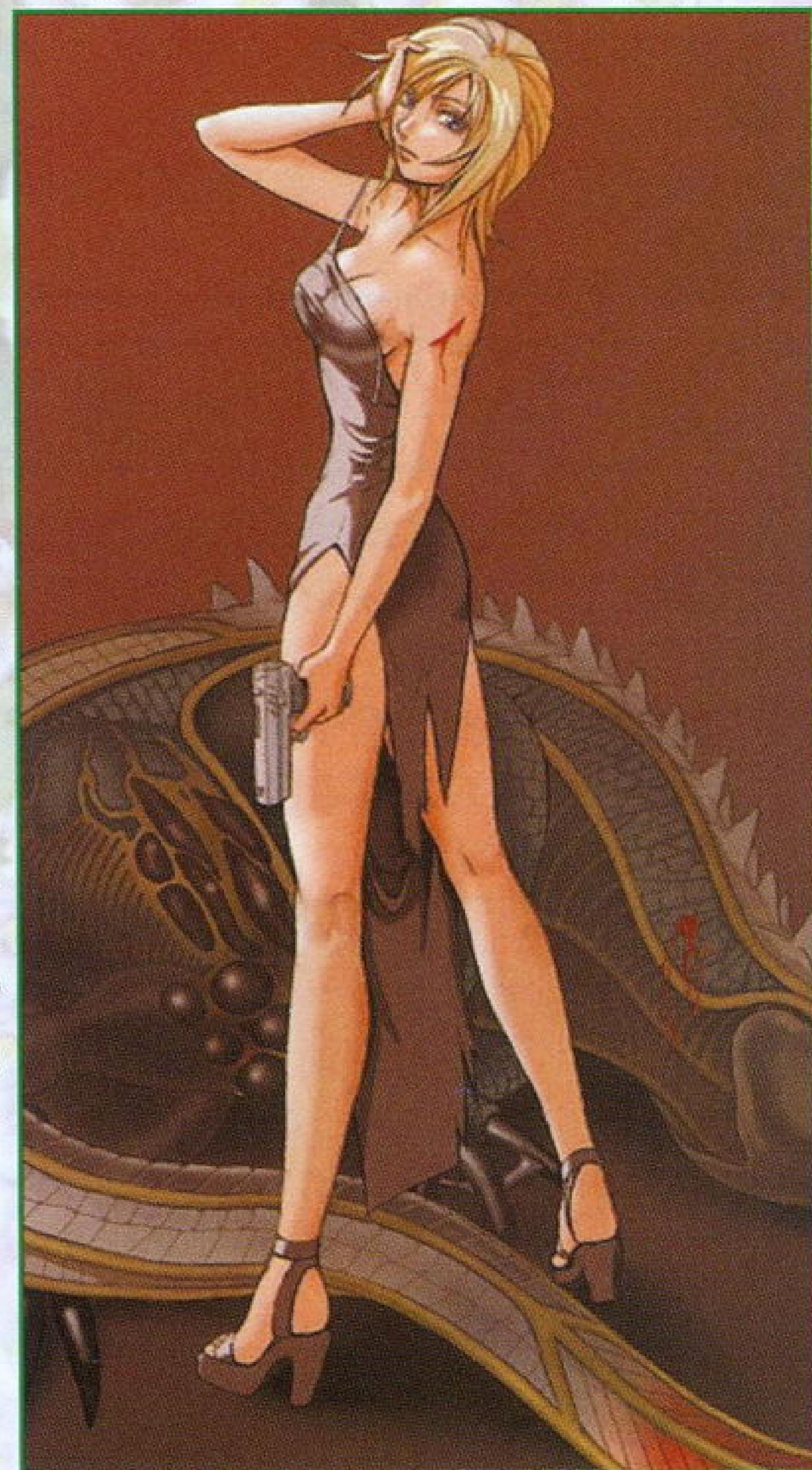


这也是一张同人图，只不过……这不是画出来的，这是修改游戏后的截图，因为Xbox硬件的特殊性，便有了对一些3D游戏中人物贴图修改的可能。这张便是资深玩家修改游戏后的截图。上面这个人……没错，这是一个披着《铁拳4》中三岛一八“皮”的《死或生3》的李剑！是不是很有趣？下期还会再放几个更夸张的修改后的截图。



《格兰蒂亚》第一作的一幅宣传画，主角杰斯汀和菲娜都好可爱的样子啊，另外画面的整体用色也非常舒服。说起来，《格兰蒂亚》在欧美的评价也是很高的。PS版《格兰蒂亚》在欧洲是由UBI SOFT代理的，发售日竟然是2001年3月30日，和日版相差近2年！开发《格兰蒂亚》的GAME ARTS与原ENIX建立合作关系之后开发了相当好玩的PS2版《格兰蒂亚X》(2002年1月31日)，那现在呢？

同人画。从审美观角度来看，大多数人都更喜欢第一作《寄生前夜》的阿雅，而这幅同人画也是很有原来野村哲也风范。想起来，去年这个时候《最终幻想X-2》只在TGS上公布了一幅海报，大家就猜测这就是继承《寄生前夜》“精神”的最新作品，后来才知道那是一款正统的RPG。而今年当人们认为《FFVII AC》会是一款正统的RPG时，却发现它连游戏都不是……当然了，谁也不敢保证，SQUARE ENIX不会在以后真的出一款有关《FFVII》的正统RPG或是一款新的《寄生前夜》。







再放两张SFC游戏的封面。一张是原ENIX的《天地创造》(1995年10月)，一张是原SQUARE的《鲁多拉秘宝》(1996年4月)。啊呀，说起来，现在仍觉得两家超巨头RPG公司的合并很令人兴奋啊！这两款游戏都是SFC末期的超经典原创作品，拥有无数FANS，说不定哪一天，SQUARE ENIX就会公布这两部作品中的某一部要开发新作了呢。



亚克传承 精灵之黄昏	SCE	RPG
ARC THE LAD 精灵の黄昏	2003年9月25日	繁体中文版
1人	160KB	新台币1050元 港币238元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

PS2

事先没有进行过太多的宣传报道，《亚克传承》（日文版译作《妖精战士》）就这么静静地发售了。从玩家们的反馈情况来看，游戏似乎并没有得到众多玩家的热烈支持。或许这都是因为9月份有不少游戏大作推出的缘故吧。不管怎么说，能够在家用机上玩到大家所喜爱的中文RPG游戏，这已经是非常值得高兴的事情了。

故事概要



故事发生在前作的一千年之后。人类将世界上几乎所有的可用资源都消耗殆尽，并且进入了一个贫穷的时代。但是后来，他们又发现了一种新的能源"精灵石"，这东西几乎可以取代以前人类用过的一切能源。精灵石被广泛地使用和开采，这使世界发生了巨变……

狄鲁兹巴鲁特帝国是一个被皇帝达卡姆所统治的军事独裁帝国。到处掠夺各地的精灵石，想利用其神秘的力量控制世界。该国拥有战斗力强大的飞行战舰，不断对各地展开侵略攻击及残虐行为，使整个世界陷入恐怖的阴影。

隐藏角色加入方法



机神团团长

在卡特那的斗技场连续战斗20次，获得勇者证。

魔王之女巧可

在露露姆的斗技场连续战斗30次，获得魔王称号。

2周目继承物品



卡克篇	达克篇
拥有金钱100 000G	拥有金钱100 000G
精灵石999	精灵石999
钻石衣3件	钻石衣3件
王之像	古代之石
强力急救箱50件	莳萝果实50个
力量果实10个	力量果实10个

注意，由于官方公布的初始译名与游戏中的实际译名有所不同，所以文中的译名也有可能会与实际游戏中的有细微差别。

人类方

位于兰顾纳斯大陆的尼迪利亚国是个贫穷但人民生活安逸的小国家。但这样的宁静生活在一天之中被改变了——在首都由本陆的附近，人们发现了精灵石的矿脉，人民贫穷的生活也因此获得改善。但是图谋这个矿脉已久的魔族们，有一天突然向挖掘精灵石矿脉的采掘者们发动了攻击。住在附近村庄中的亡国之王子卡克，为了阻止魔族的侵略，志愿加入了村子里的防卫队。



莉莉亚

拥有光之精灵石的她为了躲避帝国军的追捕，一直过着四处流浪的生活。直到有一天遇到了卡克，彼此相互影响着对方。



葆伦特

旧尼迪利亚王朝护卫队长的独生女，和卡克是青梅竹马，并且一直对卡克抱有好感。



主角之一。已经灭亡了的尼迪利亚王朝的王子。性格温柔但充满勇气，领导能力过人。体内拥有魔族的血统。

亲兄弟

对立

魔族方

很久以前，在亚洛得大陆上有个被腐朽异形的植物完全覆盖住的都市。德拉康族的青年达克便住在这片荒芜土地上的一个部落中。在身为种族首领的父亲死后，达克就一直过着饱受欺凌的生活。不仅遭到同为魔族的家伙欺负，还沦落为一个魔族丑女的仆人，被她任意使唤。在这样的环境下成长起来的达克，为了拯救饱受战乱折磨的族人们，下定决心称霸为王，以武力统一族人。



龙系魔族的少年，在经历了动荡不安的人魔纷争时代后，决意要以武力统一魔族。他和一直安稳生活在人类之中的卡克是亲兄弟。



迪鲁玛

鬼系魔族奥尔康族的少女，虽然曾经想要杀害达克，但一直对达克有好感，两人在接连不断的战斗中成为了朋友。



丹西魔

鬼系魔族奥尔康族的战士兼族长，是迪鲁玛的哥哥。除了迪鲁玛外对任何人都是凶神恶煞的样子。个性凶暴。

文：纱迦

特殊专递

NGC版《牧场物语 美妙人生》已经推出一段时间了。由于NGC在国内的普及率还不高，因此能玩到这款游戏的人相信并不多。但NGC版《牧场物语 美妙人生》可以和GBA版《牧场物语 矿石镇的同伴们》联动，而国内玩GBA版的玩家非常多，因此大家都对NGC版十分关注。想知道联动后会发生什么事情吗？那么下面就让纱迦来告诉你答案吧！（对NGC版有问题的读者，可以随时来信向纱迦询问。）

NGC	牧场物语 美妙人生	MMV/VICTOR	SLG
	牧场物语ワンダフルライフ	2003年9月12日	日版
	1人	47格	6800日元
	对应NGC-GBA专用通信线		推荐年龄：全年龄





NGC版的主要特点

1.每个季节改为10天，总游戏时间为30年；
2.每次睡眠时间为6个小时，灌溉、喂食改为一天2次；
3.有饥饿设定，饥饿时要吃食物；
4.可以饲养牛、山羊、绵羊、鸡、鸭、马、狗、猫；
5.可以种树，可以品种改良；
6.动物有性别设定，动物必须交配过才能生育，牛、羊要产下小牛后才能产奶；
7.工具、牛羊、饲料等等全部改为在出货处定购。



联动说明

在GBA版中，当玩家走到山顶上时向左边看，就能看到一座小城。这个小城，就是NGC版的舞台——忘忧谷。GBA版推出的时间很早，想必喜欢《牧场物语》的玩家现在对GBA版的内容已经烂熟于心了，但由于NGC版足足晚了近5个月才出，因此迫不及待想要联动的玩家也不得不耐心等到9月12日游戏发售才能真正体验到联动的乐趣。

GBA版《牧场物语 矿石镇的同伴们》与NGC版《牧场物语 美妙人生》所描述的两个世界其实是彼此相邻的，只是因为某种原因而使得它们被分开了。因为玩家的游戏进程不同，因此你创造的游戏世界也会有所不同。大家可以把一个记录看成是一个世界，从玩家开始联动的那一刻起，两个世界就开始被联系在一起。只要玩家不断进行联动，就能令连接度不断上升，从而使得两个世界的交流越来越频繁。因此联动开始后，就不能与其他记录进行联动。连接度是根据玩家的进度来决定的，并不是多联动几次就能令其上升。由于两款游戏的进度不可能完全相同，因此两款游戏所显示的连接度也会有所不同。只有双方的剧情都推进到最终阶段时，才有可能使得双方的连接度都达到最高。



要想联动，首先你得准备GBA、NGC各一部，GBA版《牧场物语 矿石镇的同伴们》与NGC版《牧场物语 美妙人生》游戏各一套，此外还得备上NGC-GBA专用通信线一条。接下来把线接好，NGC游戏主机上1P手柄插口接NGC手柄，2P手柄插口接通信线，游戏放入相应的主机，然后在各自的游戏中进入联机画面就可以开始联动了。

牧场物语 美妙人生



忘忧谷的贝斯塔（ベスタ）农场位于山麓之下，想泡塞碧莉雅（セピリア）MM的人一定很熟悉这里了，而各种作物的种子也是在这里买的。从这里往山上走的话，小精灵就会出现并告诉你，这里是不能走的。接下来小精灵就会问你是否要与NGC进行联动。如果你选择“是”的话，就可以开始联动了。如果GBA也已经准备就绪的话，联动就可以顺利进行了。联动结束之后，小精灵会告诉你目前的连接度。



和GBA版联动之后，忘忧谷的大胖子商人巴安（バアン）所出售的物品就会发生变化。随着连接度的不断上升，忘忧谷中的住人开始频繁拜访矿石镇，他们从矿石镇回来后会告诉矿石镇的最新动态，有时候还会告诉你关于矿石镇的新秀（就是玩家在GBA版中所扮演的角色了）的事情。某些NPC经常在两地经商，他们还会把矿石镇的特产带回来。像黄金资材这种在GBA版里的鸡肋式道具，在NGC版里就变成为宝了。

牧场物语 矿石镇的同伴们



GBA版进行联动的方法大概大家早就知道了。只要把东西扔进泉水里，女神就会跳出来问你是否要和NGC版进行联动。如果你选择“是”的话，就可以开始联动了。如果GBA也已经准备就绪的话，联动就可以顺利进行了。联动结束之后，小精灵会告诉你目前的连接度。

随着连接度的不断上升，两地之间的交流就会越来越频繁，其中当然也包括一些商业活动了。像忘忧谷的鲁（ルウ）会每周来一次矿石镇，专门采购各种食物。把食物卖给他的话，会得到更多的钱。而忘忧谷的部分居民还会搬到矿石镇定居。



如果你下过苦功追求图书馆的玛丽MM的话，你一定知道，在矿石镇的图书馆里，有一个书架上是没有书的。但如果你完成与NGC的联动后，就会发现这个书架上会多出书来。这里记载着在NGC版出场的角色的资料，非常实用，大家可以借此来了解一些NGC版的情况。

 文：卡伦

足球教练FORMATION FINAL	KONAMI	SLG
PS2 サッカー監督采配シミュレーション FORMATION FINAL	2003年9月18日	日版
1人	628KB	6800日元
无对应周边		

一、历史的开端

“其实，我是一个教练，一个水平颇高的教练，只要您给我这个机会，我保证您从此以后就再也不需要为国家队的成绩提心吊胆了……”



在我向前方坐着的那个老头反复强调了数百遍这句话之后，他终于承受不住面前这个男子如唐僧般的唠叨，逃也似地奔出了门外。

“喂喂，主席大人，我还没说完啊！”

“我知道了！反正现在济科教练还在休假，就让你带他们踢一场友谊赛好了，在那之后看看有没有什么脑子进水的老板会看上你。但是……你总要把自己的名字和身分告诉我吧！”

在游戏开始前，玩家首先要创立一个教练（也就是玩家自己），其中其他选项不需多言，而“经验ポジション”中的4个选项：ゴールーキーパー（守门员）、ディフェンダー（后卫）、ミッドフィールダー（中场）、フォワード（前锋）则代表着玩家在退役前所踢的位置，选择哪一项都可以获得相应位置的额外培养点。

就这样，我如愿以偿地当上了日本国家队的教练，虽然只能执教一场，但，但也是教练！当接过足协官员递过的友谊赛可供选择国家名单后，我陷入了沉思中。选谁好呢？澳大利亚？我没自信获胜；韩国？对于世界杯名次那么高的队伍一律无视；中国？我的民族自尊心不允许。算了，还是沙特吧，没办法，谁让你国际排名最低……

要说足协的办事效率还真是神速，没几天沙特便抵达了东京国际机场。在比赛开始前，中田那个板寸头代表全队向我表了决心。



“教练，拜托您了，请在比赛中对我们下达各种各样的指示吧！”

OK，那么……

“中田、小野、川口、高原，还有我记不住名字的ABCDEFG……SHOW TIME到了！都到绿茵场上去尽情地蹂躏对手吧！”

玩家可供挑选的热身赛对手共有中国、澳大利亚、韩国、伊朗、沙特阿拉伯这5个国家，当确定好对手后，就会进入比赛开始前的准备画面选项，玩过“《WE》系列”的朋友应该对这些选项都不会陌生，从上至下依次为：1.OK（设定结束）；2.阵形设定；3.防守设定；4.战术设定；5.要注意选手设定；6.对手情报。其中我们重点来了解一下战术设定。



在游戏中可以使用的战术共有16种，玩家需要在比赛前选出4种战术，再加上系统默认的“NORMAL”，也就是说在比赛中可以随意使用5种战术，玩家要根据场上形势的不同而选择不同的战术，值得注意的是战术的充分发挥要依赖于球员对战术的理解程度，理解程度共分五个等级，在游戏初期最好选择默认的理解度高的战术，之后再通过训练令球员加深对其他战术的认识。



战术中日名对照

日文名	中文名
センターアタック	中路进攻
右サイドアタック	右路进攻
左サイドアタック	左路进攻
オープンアタック	交叉换位
逆サイドアタック	换边进攻
ポストプレイ	前锋控球
オールオフェンス	全线进攻
スローアタック	阵地战

日文名	中文名
カウンターアタック	防守反击
オーバーラップ	边后卫助攻
リベロ	自由人
ゾーンプレス	压迫式防守
リトリート	前锋回抢
オフサイドトラップ	造越位
オールディフェンス	全线退防
ノーマル	通常战术

“教练！教练！”

正当我刚离开休息室想要前往餐厅填饱肚子时，从身后传来的眼镜兄的呼喊迫使我不得不停下了脚步。啊，对了，忘了向各位介绍眼镜兄了，其实本来我向足协要的是如“《球会》系列”那样的美女秘书的，但他们偏偏给我派了个男的(-_-)，不过他的知识确实渊博，虽然说经常向我介绍应注意的各种事项的他怎么看都比我更像教练，但他依然是我的部下，这是怎么也无法更改的事实！



他一溜小跑跑到我身边，气喘吁吁地说道：“教练，您忘了接受记者的采访了，他们都在外面等着您呢。”

“采访？”

“对啊，每次比赛之前都会有的，您可以选择接受或拒绝采访。接受的话，记者们会根据对手的情况、比赛的目的、要采取的战术等向您提出一个问题，而您则需要在三个选项中选择合适的话语回复他们，要注意尽量不要使用强硬的语气，而根据您的回答，支持率表也会发生变化，所以请一定要认真对待，拿不准的话就采用S/L大法吧。”

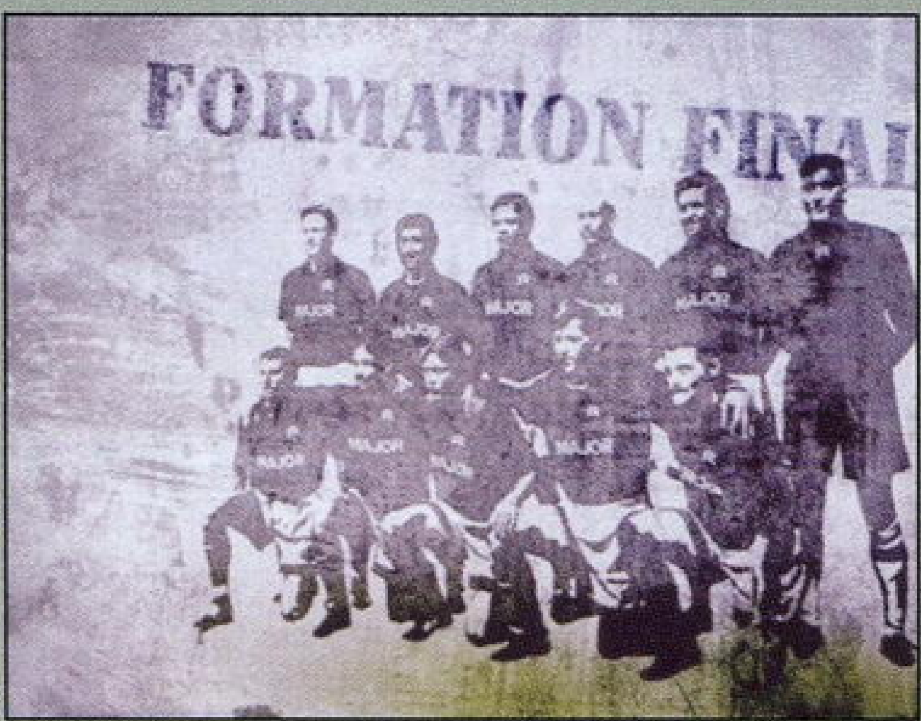
“……我明白了，但拜托你不要加入游戏术语好不好……”



在采访画面中，玩家会看到画面左方的支持率表，共有足协、队员、支持3项，根据比赛的胜负、接受采访时的回答、玩家所采取的各项措施，转会的成功与否等状况，这3项的数值也会发生相应的变动。如果契约结束后，3项数值全都在50%以下的话，那球会就不会再同你续约；而如果3项数值都掉到了15%以下就非常危险了，在这种情况下，假如下场比赛无法取得胜利，那合约就会自动终止。

进入比赛后，游戏画面会分为两部分，上半部分是比赛画面，而下半部分就是我们要重点注意的指示画面。下中和右下分别是大地图和对方的状态栏，除了要注意一下对方此时采用的是何种战术之外，其他完全可以不予理睬，玩家的注目点应该完全集中在左下方，也就是己方的指示画面。其中那5个黄色小球是教练向球员提供特殊指示（DC）的机会，使用方法很简单，将小光标

移动到想下达指示的队员身上然后按○键便可以了（按L1键可将光标移动到离球最近的球员身上，另外△或×可设定球员的进攻或防守意识）。上下半场各有5次下达指示的机会，上半场未用完的无法累计到下半场，因为次数有限，所以一定要在必要的时候使用，建议在射门时和守门员防单刀时下达指示。



随着马来西亚裁判的一声哨响，90分钟比赛宣告结束，中田英寿和高原直泰的两粒入球让沙特人灰头土脸地返回了故乡，听着观众席上数万观众的齐声欢呼以及那随天飘落的无数彩色纸片，我摊开双手，陶醉地闭上了眼睛。啊，原来这就是当国家队教练的感受啊，真是太棒了！

可惜，幸福永远是短暂的，换来的却是无尽的痛苦与长叹……

"跑龙套的，你的任务结束了。两个小时前，济科先生已经休假回来了，也就是说，现在你就可以卷铺盖离开国家队了。"一天之后，足协派来的人来到了我的面前，而他的话几乎让我坠入了冰窟中，正当我四处张望自刎的理想之处时，他的下一句话总算打消了我寻死的打算。"不过，这世界上的冤大头还真是多啊，真没想到还有几支俱乐部和国家队看上了你，足协已经决定了，从今天起你就以援外教练的身份挑选一支球队去执教吧，争取不要再成为跑龙套的哦。"



"……我明白了，但请不要叫我跑龙套的好不好？"

"干什么，我又没在前面加'死'字。"

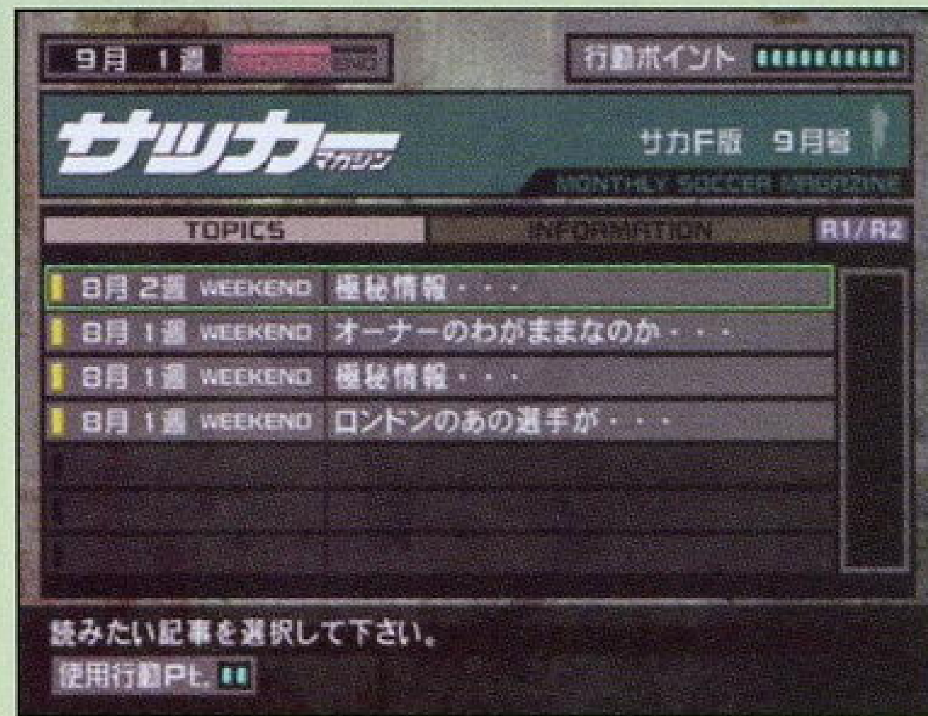
"……算了，有事情做就好了。"这样想着，我收拾行装愤愤不平地离开了国家队训练营，"你们给我记住，总有一天我会让你们为今天的决定追悔莫及的，我一定要成为'传说中的教练'！"

于是，一个带领日本队获得了一场酣畅淋漓的伟大胜利的名为卡伦的教练在东京国际机场的飞机起飞轰鸣声后告别了这个国度，但是，对于未来的传说中的教练而言，这可不是结局！

历史又翻过了一页，但是，传说才刚刚开始……

二、传说的延续

在比赛结束后，欧洲各国的俱乐部甚至国家队会向你寄来邀请函。根据本场比赛的情况，成绩越好的话可选择的余地也就越大（平局的话只有荷兰和德国的几支俱乐部可供挑选，1：0获胜的话塞内加尔也会向你投来橄榄枝，2：0获胜后增加的国家队则是南非，而以3球以上的优势战胜澳大利亚的话就能与日本队续约）。



在选择球队时，玩家应该注意的是球队的成绩目标、合约终止条件、以及选手的训练点这三项。一开始玩家与球队的签约时间为一年，当达成一定的条件后才能续约。比如卡伦所执教的德甲的"アウゲンブリシク"，其短期目标为联赛5连胜或进入足协杯半决赛，长期目标则是联赛结束后处在前五名的位置；而如果在联赛中8连败的话，球队便会立即与你终止契约。

在比赛开始前，玩家可以选择本场比赛是采取由玩家即时指挥的通常模式（ノーマルモード）或者是将一切交给电脑控制的高速模式（クイックモード），建议在初期选择前者，因为如果己方实力低于或与对手相近的话，那选择高速模式的失败率是很高的。

选择好球队后，游戏才算是真正开始。既然成为了真正意义上的教练，那负责的就不仅仅是比赛了，训练、球员的身体状况以及转会等等都是你要负责的事务。在画面的右上角会有10点行动力值，而进行情报收集、选手对谈等行动都会消耗一定的点数，而其中的重中之重自然就是训练了，如果残留点数比训练所需点数少的话，那训练的质量将会大打折扣，因此最好先以训练的效率为优先，兼顾其他项目。



游戏中共有35种训练项目，共分为身体系、技术系、战术系、位置系、全体系、休息这6大项。根据角色位置的不同，玩家也应该给其安排不同的训练。不过要注意的是，当队员的身体状况不佳的时候（体力和状态两方面都有影响），一定要选择"オフ"让其暂时休养一下，不然如果受伤的话那就得不偿失了。

训练项目

系別	项目	中文翻译
身体系	スタミナ	体力
	ラン	跑动速度
	反応	反应
	バンラス	身体平衡
	キック	踢球力量
	ジャンプ	弹跳能力
技术系	パス	传球
	Dパス	立即传球
	Tパス	穿越球
	クロス	传中球
	ロング	长传
	トラップ	控球
	ドリブル	盘球
	シユート	射门精度
	ヘッド	头球
	マーク	盯人
	チャージ	抢断
	ポジ	跑位
	GK	守门员
位置系	役割	位置
全体系	セット	死球时的战术
	ゲーム	练习赛
休息	オフ	休息







引导球队不断取得胜利后，玩家的"教练LV"也会得到提升，而每次提升时都会得到一定的育成点数。玩家可以自由选择将点数加在各种训练选项上，以增强队员完成此项训练的效率。

此外，玩家还可以通过购买球员增强己方实力，由于一开始队内的人员是满的，所以在购买球员之前需要先将队内用不到的人卖出，然后选择"制作名单（リスト作成）"，在各国俱乐部以及国家队内寻找合适的球员，将其登录在名单内。这时就可以选择"获得交涉"了，可以自己亲自去游说选手或者全权交给俱乐部进行，由于开始时教练等级不高，再加上转会点数不多，所以建议还是选择一些知名度不算太高但物美价廉的球员，玩过"《WE》系列"的"MASTER联赛"的朋友应该很容易就能上手。另外，玩家也可以进入"移籍情报"选项，通过《足球周刊》刊出的球员动向和某些传闻来获取情报，增加自己能邀请到强力选手的可能性。

三、并非终焉的终焉

当与球队的一年合约结束后，玩家就可以选择续约或者转而执教其他的球队。如果你带领球队顺利完成了长期目标的话，一些豪门俱乐部也会向你发来邀请函，像曼联、阿森纳、皇马等都在其内哦。为了达成自己的"传说中的教练"之梦，各位，请加油努力奋斗吧！

真·三国无双3 猛将传	KOEI	ACT
PS2 真·三国无双3 猛将传	2003年9月25日	日版
1～2人	150KB以上	4280日元
对应硬盘，对应《真·三国无双3》记录，可以与《真·三国无双3》联动		



珍贵道具

在《真·三国无双3 猛将传》里共有30种珍贵道具，新增了9种珍贵道具。和《真·三国无双2 猛将传》不同的是，这次的珍贵道具可以在任何难度中入手，而且使用武将没有限制。除了这9种珍贵道具外，在列传模式中还可以拿到此前在《真·三国无双3》中出现的21种珍贵道具。由于这21种重复的珍贵道具，其性能与原来的道具没有任何区别，因篇幅所限，改在下期介绍具体拿法了。

背水护符
作用：攻击力上升，防御力下降。
入手关卡：诸葛亮传 月英获得战
入手方法：六次快胜月英，贵重品发现。

馒头袋
作用：馒头出现几率上升。
入手关卡：许褚传 集落攻防战
入手方法：多数输送部队击破，敌武将全灭，贵重品发现。

咆哮兜
作用：报名时不惧杂兵攻击。
入手关卡：张飞传 长坂桥防卫战
入手方法：在长坂桥附近300人斩达成，且无人通过长坂桥，输送部队出现。

乱舞刚书
作用：无双乱舞防御不能，无双损耗量上升。
入手关卡：吕布传 虎牢关歼灭战
入手方法：刘关张出现前1300人斩达成，输送部队出现。

生死念书
作用：单挑时间限制取消。
入手关卡：挑战模式·连斗
入手方法：连斗取得第1名（31胜）。

无双铠
作用：受到弓箭攻击时不会出现硬直。
入手关卡：孙权传 合肥退却战
入手方法：三败张辽，输送部队出现。

顽铁蹄
作用：马撞人的威力上升。
入手关卡：马超传 葭萌关番外战
入手方法：5分钟击败2位敌将，并封锁3个不同的据点，贵重品发现。

仙玉秘书
作用：玉的威力上升。
入手关卡：周泰传 牛渚之战
入手方法：太史慈出现前4位副将救出，全据点封锁，贵重品发现。

鼓舞太鼓
作用：士气上升率提高。
入手关卡：孟获传 南蛮合战
入手方法：在我方据点健在的情况下封锁敌全部据点，贵重品发现。

武器道具效果加成

Lv11武器的最大特点就是附带了道具，不过由此又产生了新的问题。如果Lv11武器所附带的道具和所装备道具重复的话，产生的效果究竟是叠加，还是取大值呢？下面先让我们来做个小小的实验，实验材料是初期化后的三国第一美女貂蝉1只，Lv11武器炫丽（附有11级青龙胆）1把，15级青龙胆1颗（由阿修罗友情提供），20级青龙胆1颗。实验效果请参见4张附图。



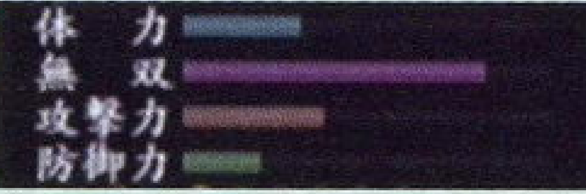
▲初期化后的貂蝉持炫丽。



▲初期化后的貂蝉持炫丽加15级青龙胆。



▲初期化后的貂蝉加15级青龙胆。



▲初期化后的貂蝉加20级青龙胆。

由图对比可知：

炫丽+15级青龙胆=20级青龙胆＞15级青龙胆＞炫丽

由此可见，如果Lv11武器所附带的道具和所装备道具重复的话，其效果可以互相叠加，但最大值不能超过20级。由此看来，武器上如果附着一些11、12级的半吊子道具的话，实在是太差劲了。（吴国诸将作痛哭状……）

修罗模式补遗

修罗模式中武将的成长与获得的道具是可以保留的。每次游戏时，只要选择终了，此次游戏中获得的道具及武将的成长情况就可以保留下来，下次游戏可以接着使用。惟一的损失是下次游戏时必须从MISSION 1开始。不过如果在战斗中败北的话，此次游戏中所获得的道具及武将的成长情况就会作废。修罗模式的MISSION 5为建国战，打过本关就能建立自己的国家。之后每隔5关都会进行一次首都保卫战。首都保卫战虽然难度很高，但此战中会出现贵重品输送部队，修罗模式中的珍贵道具全部都要在首都保卫战中获得。玩家拿到的珍贵道具必定是自己还没有入手的，因此遇到首都保卫战就不要错过。MISSION 50以后，开始出现各种马镫。如果此前珍贵道具未拿齐的话，也有可能出现珍贵道具。建议最好拿齐珍贵道具后再来收集马镫。

由于修罗模式的记录只能读取一次，因此玩家不能有半点的闪失。对策是准备两个记忆卡，随时交换，这样就不用愁了。不过在使用双重记忆卡大法之前，务必要保持极为清醒的头脑。由于修罗模式中很难获得回复道具，而商店中所出售的道具会随着购买次数而不断上涨，数次之后便能涨到99990元。再加上敌人的能力会不断加强，因此玩家最后的结局不是放弃就是战死（纱迦打了101关后选择了放弃）。

Lv11武器会得法

Lv11武器的共通会得法为：1.达人难度下；2.在欲拿武器的武将的列传模式下；3.欲拿武器的武将持有Lv10武器；4.满足特定条件并获得S级评价。

注意并非拿到S级就能会得Lv11武器，还得满足特定条件。以大破天戟改为例，如果你在8分钟内达成50人斩，除关羽外敌将全灭，并封掉一个据点，此时过关的话就会获得90分的S级评价，但武器会得失败。只要再封掉剩下的一个据点，马上就能会得武器，而评价还是90分S级。

值得注意的是在本作中用双打来会得武器的限制非常宽松，只要两名武将合力完成条件就能会得武器了（不过也有部分关卡例外）。如果觉得有些武器很难入手的话，不妨叫上朋友一起来拿吧！后面为全42名武将的Lv11级武器入手法，现在先公布5种自创武器的拿法。

封神大剑：同周泰的刹那，但要封掉全部据点。
封神细剑：同甄姬的真月妖日狂，但要封掉全部据点。
豪真空枪改：同赵云的逆鳞，但要封掉全部据点。
大破天戟改：同吕蒙的真白虎颚，但要封掉全部据点。
真凤翔剑改：同孙坚的吴王，但要封掉全部据点。

赵云传　长坂单骑战

道具装备：可
护卫兵编成：否
限制时间：60 分钟

Lv11 武器　逆鳞



青龙胆	Lv18
骑甲铠	Lv14
活丹	Lv20
仙丹	Lv13

会得条件：得分 90 以上。
会得时机：脱出过关时。

典出《三国演义》第四十一回。

本关每杀一名军团长得10分，每杀100人也可得10分。13分钟外脱出扣20分，未带着阿斗及时从城中脱出或找到阿斗时打破的木箱太多也要扣20分。因此要想会得逆鳞，就得尽快带着阿斗从城中脱出，然后在13分钟内消灭全部军团长并杀200人，脱出后即可习得。一开始寻找阿斗时，阿斗的位置完全是随机的，可以通过S/L大法来使阿斗最快出现在玩家面前。阿斗的作用依然是60秒无双槽不减，利用阿斗可以干掉徐晃和曹仁出城。接下来就要迅速清光刘备身边的武将。



关羽传　徐州防卫战

护卫兵编成：可
道具装备：否
限制时间：30 分钟

Lv11 武器　神龙偃月刀



朱雀翼	Lv17
神速符	Lv17
黄忠弓	Lv13
羌族角	Lv20

会得条件：马车未受大损害的情况下，击退于禁、李典、乐进，200 人斩达成。
会得时机：北边伏兵出现后。

典出《三国演义》第二十五回。

美髯公虽然武艺绝伦，但无奈此关不可装备道具，而且还要保护一辆毫无还手之力的马车。本关开始要靠敲锣来关闭城门，当马车准备移动时一定要让城门关闭，否则马车不会移动。（不过有时候会遇到BUG，马车死活就是不肯走，此时惟有重来。）由于关羽移动速度慢，因此建议当于禁出现后出城抢过他的马，这样来回敲锣时会轻松一些。撤退后的于禁、李典、乐进会作为伏兵在本关最后阶段出现，一定要尽快将其杀掉。如果马车受损太多的话，会令评价大减，导致武器会得失败。



张飞传　长坂桥防卫战

护卫兵编成：否
道具装备：可
限制时间：10 分钟

Lv11 武器　破国蛇矛



白虎牙	Lv20
羌族角	Lv13
活丹	Lv18
仙丹	Lv17

会得条件：敌将全灭。
会得时机：击败曹操时。

典出《三国演义》第四十二回。

本关的难点在于不让敌兵通过长坂桥，否则就会对刘备造成威胁。如果通过的敌兵数量过多，就会导致GAME OVER。而且由于曹操是最后一个出现的敌将，因此前面的战斗一定要速战速决，否则就没有时间来拿武器了。本关限制时间非常短，虽然时间结束算玩家胜利，但如此一来就拿不到破国蛇矛了。张飞的攻击力非常高，而本关打死敌兵后出现战神之斧的几率很高，因此就要把握住得到战神之斧的机会。与敌将对决时如果得到战神之斧的话，一顿连招就能将其KO。



夏侯惇传　下邳前哨战

护卫兵编成：否
道具装备：否
限制时间：60 分钟

Lv11 武器　灭尽麒麟牙



玄武甲	Lv16
藤甲铠	Lv20
七星带	Lv12
活丹	Lv18

会得条件：曹性撤退前将其击破，然后尽快从中央水路突破，10 分钟内接近曹性并完成百人斩。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第十八回。

本关由于不能装备道具，因此防御力很成问题。开始游戏后由于按照剧情夏侯惇已经中箭受伤，因此体力会损失不少。此时一定要在曹性撤退前将其打倒，这样既满足了武器会得条件，又可以获得华佗膏恢复HP。从中央水路沿木箱前进是关键所在，在夏侯渊阻断水流前玩家至少要到达曹性对岸，这样才有可能会得武器。建议是先与曹性见面，然后再慢慢宰杀敌兵凑数。如果动作够快的话，可以抢先打败曹性和高顺，这样就免去了打袁术援军之忧。



典韦传　宛城死守战

护卫兵编成：否
道具装备：否
限制时间：15 分钟

Lv11 武器　黑焰



玄武甲	Lv15
神速符	Lv17
藤甲铠	Lv20
骑甲铠	Lv16

会得条件：200人斩达成，并在1分钟内击败胡车儿和贾诩。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第十八回。

会得武器的关键在于敌将现身后一定要在1分钟内击败。本关有两大特点，一是活动范围超小，二是回复道具很少。本关的据点会无限复活，而且打死据点兵长不能获得回复道具，再加上一开始时典韦受到偷袭，导致HP大减，因此很长时间内都只能在红血状态下作战。幸好本关敌人较弱，而且出现战神之斧、战神之铠和老酒的几率超高，好好利用这些辅助道具的话没有任何问题。在关卡结束时会出现投爆兵长，被他炸中的话会损失惨重。一定要小心，不要轻易接近投爆兵长的攻击范围之内。



许褚传　集落攻防战

护卫兵编成：否
道具装备：可
限制时间：30 分钟

Lv11 武器　炎帝瀑布碎



朱雀翼	Lv14
神速符	Lv20
翔靴	Lv19
七星带	Lv16

会得条件：未出现田庄受害扩大的情况下将除典韦（第3次）以外的敌将全灭。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第十二回。

以许褚的乌龟速度要想把四处流窜作案的输送队长全部干掉，简直就是痴人说梦，更何况还要干掉敌将。因此要想会得武器就要有特殊打法。装备上绝影铠必备，利用绝影的速度可以先将敌军团长麾下的输送队长全部击破，这样就不会出现受害扩大的情况了。本关敌人有两支伏兵：乐进和满宠，而典韦会复活两次。除典韦旗下有3个输送队长外，其余军团只有1个。先干掉输送队长后将敌将慢慢干掉，时间不要间隔太短，否则一下子出现太多军团就不好应付了。自警团存活与否和武器无关。



L= 点心（LIFE+10），M= 仙酒（MUSOU+10）。因版面有限，改在下期登出无需联动即可在列传模式中取得的全珍贵道具和Lv10 武器入手法，对攻略有疑问者可来信询问。

周瑜传 赤壁谋略战

护卫兵编成：可
道具装备：否
限制时间：15 分钟

Lv11 武器 古锭刀梦幻



玄武甲	Lv16
翔靴	Lv18
七星带	Lv13
活丹	Lv17

会得条件：在让丁奉、徐盛成功阻止诸葛亮并迅速击败关羽、张飞的情况下，50人斩达成并将敌将全灭。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第四十九回。

"美洲狼"的招式性能不错，不过这关时间比较紧。要想让丁奉、徐盛成功阻止诸葛亮南逃，就要尽快击败一开始出现的孙乾和糜竺。接下来出现的关羽、张飞要尽快击破，这样才能取得高评价。关羽和赵云会主动向玩家提出单挑，这是节省时间的大好机会。加之这一代单挑已经大为改良，基本上电脑已经无法奈何强满的周瑜。如果对单挑苦手的话，拒绝单挑对于武器会得也没有丝毫的影响。丁奉、徐盛成功阻止诸葛亮后会有最后的3支伏兵，将他们消灭后就只剩下威力强大的诸葛亮了。



陆逊传 鱼腹浦突破战

护卫兵编成：可
道具装备：可
限制时间：30 分钟

Lv11 武器 燕帝



白虎牙	Lv14
神速符	Lv20
翔靴	Lv17
骑甲铠	Lv11

会得条件：在未出现石兵幻影和陆逊迷路的情况下将除诸葛亮外的敌将全灭。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第八十四回。

要会得武器的关键在于不能在八阵图中乱窜，否则就会引发石兵幻影或陆逊迷路事件。大致流程如下：首先将右下角的敌人清光，然后根据石兵作动的信息前进，沿途出现的伏兵全部打倒。然后封锁左上角的据点，继续按石兵作动的信息前进，直至将伏兵张苞、陈式、关兴、赵云击败，武器就会入手。对自己方向感没有信心的人可以多SAVE，一旦走错出现迷路信息就重来。整关的强敌只有诸葛亮和赵云两人，陆逊的招式性能一般，惟有C5的无限COMBO性能最佳，不妨多用。



太史慈传 刘繇军坏灭战

护卫兵编成：否
道具装备：可
限制时间：60 分钟

Lv11 武器 真虎扑殴狼



白虎牙	Lv20
翔靴	Lv11
藤甲铠	Lv16
仙丹	Lv19

会得条件：10 支以上部队生存，且450人斩达成。
会得时机：全15支部队加入后。

典出《三国演义》第十五回。

这一关的任务是要从刘繇军中策反士兵，敌人相对较弱，但加入的部队更弱。而且本关出现的敌人多为刘繇部下，而刘繇在本关不会亲自出马。为了保证麾下部队的安全，就得采用蚕食战术，老老实实地慢慢推进，遇到的敌将和据点一定要提前歼灭。会加入的15支部队位置是固定的，不记得的话只能在地图上老老实实地搜索，还要注意别一时心快把他们给杀了。当推进到华歆附近时，一定要先去救他，因为他也算一支部队。进入最后的城池时最后一支可加入的部队就会自动出现，此时就是习得武器的关键时刻了。



貂蝉传 董卓暗杀战

护卫兵编成：否
道具装备：否
限制时间：15 分钟

Lv11 武器 炫丽



青龙胆	Lv12
七星带	Lv15
活丹	Lv20
仙丹	Lv14

会得条件：在未被警备兵发现的情况下5分钟内干掉董卓。
会得时机：脱出过关时。

原创剧情。

这一关的难度很大。首先要玩一下《MGS》式的小游戏，由于会得武器要求在5分钟内干掉董卓，因此开始潜入至董卓身边时速度越快越有利。好不容易来到董卓身边，但由于貂蝉不能装备道具，导致练满的貂蝉也挨不了董卓的两下。和董卓卓绝的攻击力比起来，之前的《MGS》式的潜入工作倒不算什么了。5分钟内打死董卓后还得成功脱逃，此时敌将会一个个出现，他们的攻击力也不容小视。由于一定要打败敌将门才会打开，因此苦战在所难免。如果不用1P、2P大法的话，至少S/L大法是无法避免的。



诸葛亮传 月英获得战

护卫兵编成：否
道具装备：可
限制时间：60 分钟

Lv11 武器 青龙扇



白虎牙	Lv11
藤甲铠	Lv20
骑甲铠	Lv20
七星带	Lv9

会得条件：六次快胜月英，并击败两位求婚者。
会得时机：满足条件时。

原创剧情。

所谓快胜，就是要在月英出现后的一定时间内将其击破，如果击败月英后出现"诸葛亮快胜"字样即为成功。月英的身手大家想必早已领教过，如果让三代的诸葛丞相来肯定会死得很惨。但在本作中诸葛丞相的真无双乱舞可带属性，装上4级斩玉和仙玉秘书简直就是超级赛亚人。和月英保持一定距离时月英爱扔出武器，此时对准月英施放"动感光线"，绝对就是秒杀。利用真无双乱舞的特性，六胜月英简直不费吹灰之力，Lv11 武器青龙扇轻松入手。



曹操传 赤壁逃亡战

护卫兵编成：否
道具装备：可
限制时间：60 分钟

Lv11 武器 魏王



玄武甲	Lv18
黄忠弓	Lv12
骑甲铠	Lv16
七星带	Lv20

会得条件：在我方援军到来前击败张飞，并达成200人斩。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第五十回。

这一关其实就是著名的"华容道"，难度可想而知。本关武器会得条件非常简单，不过要达成这个条件，基本上要把所有拦路的武将全部KO，否则多名武将合流后就很难办了。虽然我方武将败走会影响评价，不过如果真能在我方援军到来前解决战斗的话，是无需为部下担忧的。打倒张飞后，关羽就会出现。他会按照"史实"义释曹操，不过本关并不会因此结束，只有当曹操到达脱出地点后才算过关。因此利用这一时间可以多杀敌人补齐200人斩之数。



吕布传 虎牢关歼灭战

护卫兵编成：否
道具装备：可
限制时间：60分钟

Lv11 武器 鬼神



白虎牙	Lv20
黄忠弓	Lv15
羌族角	Lv15
仙丹	Lv20

会得条件：2000人斩达成。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第五回。

这一关大概是有史以来杀得最爽的一关了，杂兵如潮水般涌来，杀个一两千人也不稀奇。首先出现的是孙坚，接下来是曹操和夏侯元让，最后是三英战吕布。虽然刘关张三人威力十足，但无奈这关杂兵太多，随便杀杀就遍地是道具了，因此击败此三人倒也不难。麻烦的是打败他们时往往人数还不够两千，此时建议将三人杀剩至一人时将其引入据点附近，这时他就会如中邪一般站着不动看你杀够两千人了。



孙尚香传 刘备逃亡战

护卫兵编成：否
道具装备：可
限制时间：60分钟

Lv11 武器 龙虎乾坤圈



玄武甲	Lv14
神速符	Lv19
翔靴	Lv12
黄忠弓	Lv16

会得条件：脱出时间在20分钟以内，且敌将全灭，赵云未出现，4位女兵全部存活，脱出据点不能被封。
会得时机：脱出过关时。

典出《三国演义》第五十五回。

首先恭贺小香香和刘备的夫妻关系终于得到了合法化！虽然会得条件中没有对杀敌数的要求，但如果你打败徐盛、丁奉冲出西门时杀敌数未满200人，这样在周泰出现后赵云就会前来救主。赵云救主之心值得嘉奖，但他一出来武器就泡汤了。因此一定要杀够200人后才能再去干掉徐盛、丁奉。4位女兵的位置比较好找，离她们很近的时候就能找到她们。小兵对她们也造不成太大威胁，但如果对上专杀女兵的周泰就……另外脱出时间如果过晚的话，就只能靠多杀人来弥补了。



刘备传 成都前哨战

护卫兵编成：可
道具装备：可
限制时间：60分钟

Lv11 武器 蜀王



玄武甲	Lv19
神速符	Lv14
羌族角	Lv9
七星带	Lv20

会得条件：敌将全灭且民死亡数控制在一定数量以下。
会得时机：满足条件时。

典出《三国志 卷三十二 蜀书二 先主传第二》，有改动。

刘备的基本性能相当不错，加之本关没有任何限制，因此没有任何危险。但本关的杂兵全是弱不经风的民，基本上一砍就死。而武器会得的条件偏偏是民死亡数不可过高，因此上上之策是将敌将逐一诱出，寻一僻静无人之处将其解决。幸好这关敌将的进攻意识很强，因此将其引出也并不困难。判断民死亡数是否过高的根据是看是否发生刘备自责的过场动画，如果不幸发生，就可以重来了。武器会得的时间限制并不严格，据本人测试7分钟以内也是可以会得的。



孙坚传 反董卓前哨战

护卫兵编成：可
道具装备：可
限制时间：60分钟

Lv11 武器 吴王



玄武甲	Lv20
翔靴	Lv10
藤甲铠	Lv18
仙丹	Lv16

会得条件：6分钟内敌将全灭、全据点封锁，且识破城内伏兵。
会得时机：与董卓见面后。

典出《三国志 卷四十六 吴书一 孙破虏讨逆传第一》，有改动。

本关的难点有二，一是不能引发城内伏兵，二是要在6分钟内解决战斗。如果引发城内伏兵的话，长沙城守军就会打开大门前来相救，这样一来拿不到武器，二来长沙城也会有危险。对策是打败胡轸后不要进城，先击败华雄，这样便能识破董卓的奸计。而董卓铁定会在6分钟后攻破长沙城大门，因此一定要在6分钟之内完成全部过程。本关虽然有吕布助阵，但吕布身上没有燃烧斗气，因此要将其击败还是挺容易的。而在6分钟内我方武将也没有任何败退的危险。



孙权传 合肥退却战

护卫兵编成：可
道具装备：否
限制时间：60分钟

Lv11 武器 碧炎王



玄武甲	Lv18
骑甲铠	Lv14
七星带	Lv15
活丹	Lv16

会得条件：脱出时我方武将全部健在，敌将全灭且三败张辽，并达成500人斩。
会得时机：脱出过关时。

典出《三国演义》第六十七回。

又是很有难度的一关。本关难在孙权不能装备道具，而孙权的招式性能很差。魏军方面有一个无限复活的张辽，而且攻防能力超高。本关最后要骑马才能脱出，而马匹的来源就是每次张辽出现时的坐骑。不过就算打败张辽，敌人也未必会给你时间上马。本关的技巧在于500人斩可以在张辽出现前完成，此时敌人超弱。而要想过关的话可以慢慢将张辽引至脱出地点，然后把张辽打下马，此时一上马就会过关。如果我方有人不幸败走的话，就得多杀人来弥补分数了。



董卓传 十常侍讨伐战

护卫兵编成：可
道具装备：可
限制时间：20分钟

Lv11 武器 阎魔

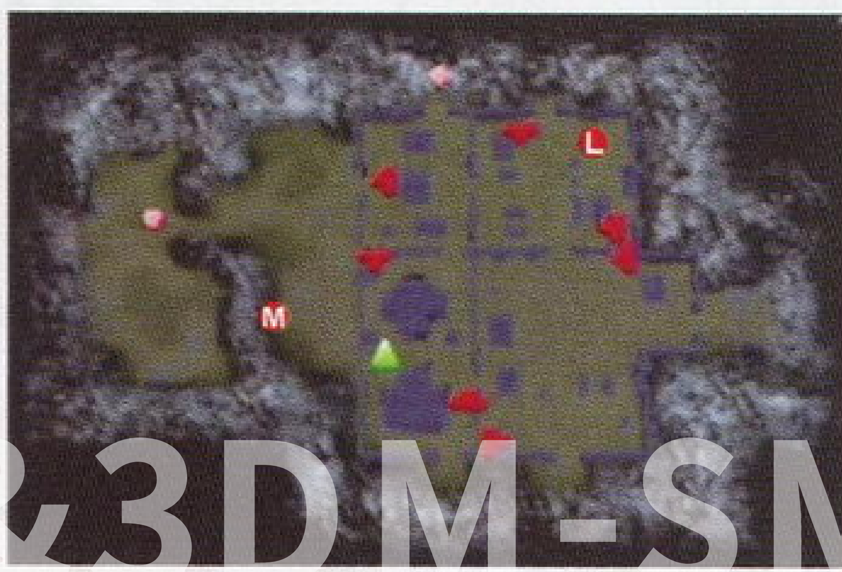


白虎牙	Lv17
翔靴	Lv14
羌族角	Lv20
骑甲铠	Lv16

会得条件：六常侍击破，百人斩达成。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第三回。

本关是练防御力的绝佳之处。本关分为两部分，开始时要诛杀漏网的六常侍，此时六常侍只会逃跑，不会还手，可以说是轻松之极。不过将六常侍干掉后，袁绍军就会出现。袁绍和他的手下大将颜良、文丑均是非常难以对付的角色，一定要小心。而此时张让会胁迫少帝坐在马车开始逃亡，因此如果在袁绍军身上浪费太多时间的话就没法打了。基本上还是要靠打死杂兵后留下的战神之斧、战神之铠、老酒以及各种回复道具来战斗，建议直取袁绍，这样会节省不少时间。



袁绍传　界桥之战

护卫兵编成：否	
道具装备：可	
限制时间：30 分钟	

Lv11 武器　幻帝剑



青龙胆	Lv15
翔靴	Lv11
骑甲铠	Lv19
仙丹	Lv18

会得条件：未出现袁绍威信下降事件时百人斩达成。
会得时机：公孙瓒出现后。

典出《三国演义》第七回。

要想避免袁绍威信下降事件出现，就不能让敌将向袁绍挑衅。关键还是一个“快”字。两次出现的白马队以及严纲、赵云、关羽、张飞、刘备诸将全部都要速战速决，否则就会使众将对袁绍心中不满，从而导致威信下降。公孙瓒队出现后袁绍军据点会全部崩溃，接着袁绍就会说出“大丈夫愿临阵斗死，岂可入墙而望活乎”这句经典台词，真是令人感动不已。值得一提的是公孙瓒骑的是绝影，因此是不能将他从马上打下来的。和他对决真是刺激万分啊！



马超传　葭萌关番外战

护卫兵编成：否	
道具装备：否	
限制时间：10 分钟	

Lv11 武器　双龙尖



白虎牙	Lv12
羌族角	Lv20
骑甲铠	Lv20
活丹	Lv15

会得条件：500人斩且最多只丢失过一次领先优势。
会得时机：时间结束时。

原创剧情。

本关限时10分钟，每分钟电脑都会总结一下谁占优势，丢失优势一次损失2点评价。也就是说要1分钟要杀50人，时间还是比较吃紧的。由于不能骑绝影，因此马超的杀敌速度大减。要想杀敌快，要多利用马超的360度攻击技6C。无双技由于性能差、威力小，因此不推荐多用。打败敌兵后取得的战神之斧是过关的关键，不过最最关键的一点还是要找个出兵出得快的好地方，图中划圈处就是最佳位置。



黄忠传　长沙攻防战

护卫兵编成：可	
道具装备：否	
限制时间：60 分钟	

Lv11 武器　黄仙秘刀



朱雀翼	Lv8
黄忠弓	Lv20
藤甲铠	Lv20
仙丹	Lv16

会得条件：在关羽挑衅前将其射下，然后将除关羽外的敌将全灭，达成百人斩。
会得时机：与关羽见面后。

典出《三国演义》第五十三回。

本关开始后和演义里所描述的一样，黄忠要在关羽挑衅之前用弓箭将关羽射下。如果动作过慢让关羽挑衅成功的话，评价就会大降。关羽在挑衅前会有几秒钟停顿时间，此时就是最佳时机。多用S/L大法吧，成功后魏延就会干掉韩玄。魏延能力很强，基本上不用为他担心，倒是不能装备道具的黄忠比较危险。由于本关强敌很多，因此千万不可大意。不过本关有个优势就是我方部队很多，好好利用这些人肉盾牌的话，难度会下降不少。



夏侯渊传　定军山挽回战

护卫兵编成：否	
道具装备：可	
限制时间：10 分钟	

Lv11 武器　战鬼金刚棒



白虎牙	Lv10
黄忠弓	Lv19
藤甲铠	Lv19
活丹	Lv17

会得条件：350人斩达成且没有敌人通过本阵。
会得时机：黄忠开始突击后。

典出《三国演义》第七十一回，有改动。

本关的打法和张飞传类似，让敌兵通过就会降低评价。如果通过本阵的敌军过多的话，就会导致GAME OVER。不过由于此战没有什么敌将，因此难度下降了不少。本关强烈建议装备背水护符进行战斗，基本上没有什么危险。此关带队的敌人都是由卒伯带领的，打败卒伯的话敌人一般都不会入侵本阵，因此大可优先攻击卒伯。最后出场的黄忠非常厉害，不过本阵附近有一颗玉玺，用它可以将黄忠一击必杀，只是要注意别一开始就把箱子打破了。实在不行等时间到也能胜利。



张辽传　合肥奇袭战

护卫兵编成：可	
道具装备：可	
限制时间：15 分钟	

Lv11 武器　神龙钩镰刀



青龙胆	Lv17
黄忠弓	Lv11
羌族角	Lv18
活丹	Lv20

会得条件：李典、乐进、守城部队健在，且300人斩达成。
会得时机：吴国援军全部出现后。

典出《三国演义》第六十七回。

本关的关键在于要拼士气，每杀50人我方士气就会大振，因此杀人速度一定要快。此关敌人是杀不完的，因此提升士气的机会相当多。但由于胜利条件是除孙权外敌将全灭，因此敌将也要尽快消灭。吴国援军是甘宁、吕蒙、周泰，士气均相当高。推荐配置是背水护符，这样可以大大加快杀敌速度。有了背水护符后，如果吃到战神之斧的话，基本上一个无双就能将敌将打死，建议吃到战神之斧后SAVE。如果守城部队或李典吃紧的话，请火速前去救援，撑到援军到齐后就简单了。



司马懿传　祁山之战

护卫兵编成：否	
道具装备：可	
限制时间：20 分钟	

Lv11 武器　酸与羽扇

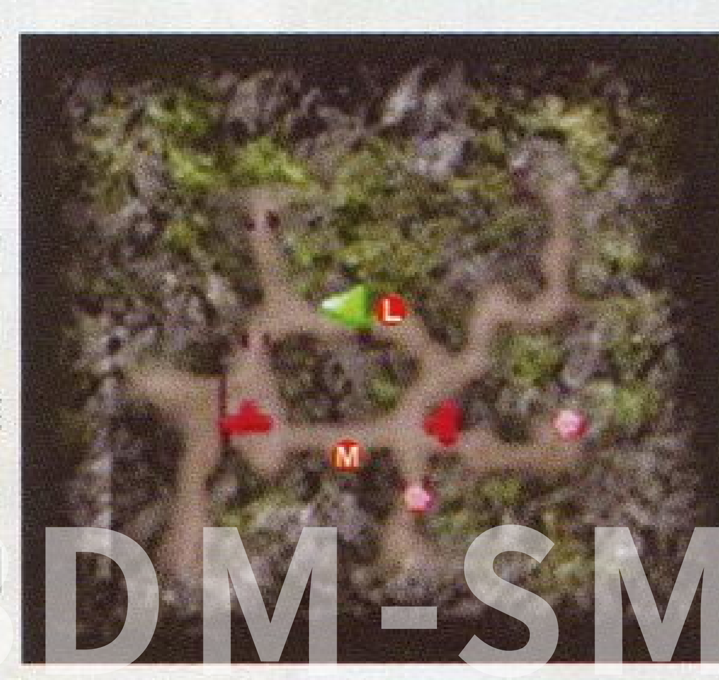


玄武甲	Lv18
藤甲铠	Lv15
骑甲铠	Lv16
七星带	Lv11

会得条件：提前降雨事件发生后击倒9名敌将。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第一百零三回。

本关共有10名敌将，在限定时间内打倒9名即可会得武器。由于在《猛将传》中司马懿的真无双乱舞带有属性，因此对于装上4级斩玉的司马懿来说杀人简直不费吹灰之力。难点在于一开始司马懿会被困在上方谷中，这里到处都是地雷，非常危险。如果不引发提前降雨事件是拿不到武器的，因此要在5分钟内宰杀25名左右的敌人引发提前降雨事件。这里的建议就是先在弓箭手射不到的地方蓄满气，然后冲下山坡用真无双乱舞解决敌人，注意司马懿的无双不能攻击到高度不同的敌人。



吕蒙传 麦城包围战

护卫兵编成：可
道具装备：可
限制时间：30分钟

Lv11 武器 真白虎颚



玄武甲	Lv19
神速符	Lv15
黄忠弓	Lv10
仙丹	Lv20

会得条件：8分钟内除关羽外敌将全灭，50人斩达成。
会得时机：冲出麦城后。

典出《三国演义》第七十六回。

这一关就是著名的“走麦城”。本关的关键在于要快，因为关羽会撤退。首先要以最快速度干掉守城的周仓、廖化，这样就会制压麦城。接下来关羽就会开始撤退，此时要先把关平干掉，顺便达成50人斩。关羽撤退到一定地点后吴国的伏兵就会出现，吕蒙接近关羽时会说出“智勇双全”台词，满足条件的话武器已经会得。接下来要小心的是不要让骑赤兔马的关羽出现在你的视野之内，否则很难赶上他撤退的速度。大破天戟改的会得方法和吕蒙一样，但要封掉全部据点。



甘宁传 濡须口之战

护卫兵编成：否
道具装备：可
限制时间：10分钟

Lv11 武器 海王



神速符	Lv20
羌族角	Lv11
七星带	Lv16
仙丹	Lv19

会得条件：击败混乱中的李典、乐进，出现三次魏军被害扩大报告。
会得时机：张辽出现后。

典出《三国演义》第六十八回。

会得海王的关键在于迅速杀敌。本关开始后要趁李典、乐进军还处于混乱状态时将二人击破，接下来就要拼命杀人。魏军被害扩大报告只和杀敌数有关。杀四十多人时出现第一次报告，杀九十多人时出现第二次报告，杀一百四十多人时出现第三次报告。随着时间的推移，曹休和张辽会接连赶来，由于打败他们与是否会得武器无关，因此完全可以不去管他们。而甘宁的部下存活与否和武器会得也没有关系。会得武器后确保脱出地点后就可以全身而退了。



姜维传 剑阁防卫战

护卫兵编成：可
道具装备：可
限制时间：10分钟

Lv11 武器 四圣一闪



朱雀翼	Lv14
翔靴	Lv20
羌族角	Lv14
仙丹	Lv17

会得条件：刘禅体力在一定值以上，敌将全灭。
会得时机：时间经过8分钟后。

典出《三国演义》第一百一十八回。

这把武器的拿法颇有难度，关键在于打至一半时刘禅会突然出现并叫嚷着要投降，而邓艾、钟会此时也会出现。要想封住刘禅的投降，就要活用剑阁关门的铜锣，控制两道关门的开闭。不过因为要击败邓艾、钟会，此招未必来得及。如果让刘禅逃出剑阁，就得不断去封锁他要去投降的据点了。注意封锁的时机不宜过早，否则刘禅扭头就跑，很难追上。可见本关绝影是必备的。刘禅本身倒是生命力顽强，只要不让敌将攻击他，基本上不会有任何危险。



张角传 黄巾最终战

护卫兵编成：可
道具装备：可
限制时间：60分钟

Lv11 武器 太平杖



朱雀翼	Lv15
神速符	Lv17
藤甲铠	Lv10
七星带	Lv20

会得条件：百人斩达成，且复活据点在一定数量以下。
会得时机：时间经过8分钟时或过关时。

原创剧情。

由于张角的招式性能太差，因此本关还是小有难度的。本关的特点在于敌将出现前他所在的据点会出现警告，如果此时将该据点封掉的话敌将就不会出现了。而敌将出现后如果不将其打死的话，据点就会复活。另外与敌将属于同一派系的援军出现后，该敌将会进入激昂状态，例如关羽出现后张飞会激昂，而刘备出现后关羽也会激昂。本关的要诀就是要快，出现的敌将尽量杀光，严防据点复活事件。张角的C4和无双带斩属性，虽然不太好用，但过关也只有靠这两招了。



徐晃传 樊城防卫战

护卫兵编成：可
道具装备：可
限制时间：60分钟

Lv11 武器 白虎牙断极



青龙胆	Lv16
黄忠弓	Lv13
羌族角	Lv19
活丹	Lv19

会得条件：2分钟内击破全部攻城兵器，之后击破周仓、廖化、关平，并达成200人斩。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第七十六回。

本关的难点在于首先要在2分钟内击破全部攻城兵器。攻城兵器包括两辆发石车、两部云梯，耐久度非常高。一定要靠斩属性，配合徐公明的C3才能将其迅速击破，当然S/L大法可以派上用场。成功之后关羽就会躲在城中不会出来，而曹仁会杀入重围。此时就可以从容干掉周仓、廖化、关平，并凑足杀人数。此关敌人数目会比较紧张，比较好的方法是别慌干掉三个军团长，不过如此一来曹仁又有危险了。关羽的副将马良以及与关羽见面事件对武器会得没有影响。



张郃传 祁山追击战

护卫兵编成：否
道具装备：否
限制时间：60分钟

Lv11 武器 美神虹



朱雀翼	Lv12
神速符	Lv20
翔靴	Lv20
黄忠弓	Lv10

会得条件：8分钟内击败关兴、张苞，并达成百人斩。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第一百零一回。

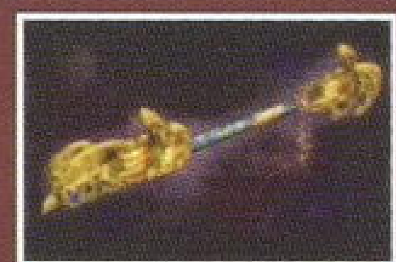
此关其实就是演义中张郃阵亡的那关，不过游戏中改为了张郃将计就计。本关弓箭手很多，能力不足的话将会很困难。张郃孤立后关兴会发动落石之计，此时部下陷入危机之中。不过如果按照8分钟内满足条件的打法，部下是不会有性命之忧的。而关兴、张苞实力平平，可以轻松搞定收工。但最后的魏延非常厉害，一顿连招就能打得你半死。建议在见魏延之前先拿到美神虹，接下来利用已方士兵偷袭魏延，这样胜算要大得多。顺便说一句，与魏延见面时会有非常夸张的过场动画。



甄姬传 冀州番外战

护卫兵编成：否	
道具装备：可	
限制时间：60 分钟	

Lv11 武器 真月妖日狂



青龙胆	Lv18
藤甲铠	Lv10
羌族角	Lv13
七星带	Lv20

会得条件：90 分取得。
会得时机：满足条件时。

原创剧情。

本关评分方法非常简单，每打败一名敌将得 10 分，每杀 50 人也可以得 10 分。曹袁双方各有 6 名将领，也就是说只需将 6 名敌将打败再杀 150 人即可拿到武器。一开始走到曹军阵营的话就是加入曹军，呆在城中不动则是加入袁军，不过无论是加入哪一方都可以会得武器。本关没有任何有头有脸的敌将，因此难度很低，再加是本代中甄姬的真无双乱舞可以带属性，装上4级斩玉的话数分钟便能解决战斗。惟一要小心的是浑身冒斗气的杂兵，他们的攻击力比较强。



黄盖传 赤壁前哨战

护卫兵编成：否	
道具装备：否	
限制时间：60 分钟	

Lv11 武器 断界鞭



朱雀翼	Lv19
神速符	Lv17
活丹	Lv14
仙丹	Lv16

会得条件：3分钟内在未被敌人发现的情况下抵达终点。
会得时机：抵达终点时。

典出《三国演义》第四十六回，有改动。

这把武器的拿法有够怪异的，整个过程就和玩《MGS》一样，不用杀一个人。因此黄盖大概是所有人惟一能够不练就去拿 Lv11 武器的人了。全过程要求在 3 分钟内完成，基本上就意味着不能有任何的耽误。基本上只要敌人没出现在你的小地图上就不会发现你，比较麻烦的是两处关卡。通过第一处关卡时电脑会提示你制造一些声响，此时可以利用爆弹来吸引卫兵的注意。第二处关卡没有什么技巧，只要老老实实在一旁等着就行了。如果动作快的话，抵达终点前被甘宁发现并无大碍。



孙策传 孙策幻影战

护卫兵编成：否	
道具装备：可	
限制时间：60 分钟	

Lv11 武器 斗神



青龙胆	Lv19
翔靴	Lv10
黄忠弓	Lv15
活丹	Lv20

会得条件：于吉本体第一次出现时击破，第二次出现时在 1 分半钟内击破。
会得时机：胜利过关时。

典出《三国演义》第二十九回。

本关敌人只有于吉一个，但于吉会分身，再加上对时间要求高，因此也不容小视。于吉第一次分身时时间没限制，可以慢慢打。这6个分身中有一个HP很长的，打败他分身就会消失。而在其他5个分身中，有一个会留下战神之斧，因此务必打出战神之斧后再干掉 HP 很长的那个。接下来于吉本体第一次出现，他过一定时间后就会消失，此时要利用刚才的战神之斧将其秒杀。接下来于吉正体会带着 5 个分身出现，正体身上冒着斗气，比较好认。活用斩属性 C4 加无双不难胜出。



魏延传 五丈原番外战

护卫兵编成：否	
道具装备：可	
限制时间：20 分钟	

Lv11 武器 阴牙阳刀



朱雀翼	LV18
藤甲铠	LV14
骑甲铠	LV16
仙丹	LV19

会得条件：击败夏侯和、夏侯惠、夏侯威或敌将全灭且 200 人斩达成。
会得时机：胜利过关时。

原创剧情。

因为本关经过一定时间后蜀军也会变成敌人，因此武器的会得方法有两种。比较简单的一种是在诸葛亮向魏延发动进攻前打败夏侯和、夏侯惠、夏侯威三人，即可会得。此时如果时间充裕的话，来到信息所示之处即可发现伏兵夏侯霸。打败夏侯霸后就过关了。如果时间太久的话诸葛亮就会发动进攻，而魏军会全线撤退。此时要消灭全部敌将外加200人斩才能会得武器。两种方法比较之下，当然是前者要好一些了。不过如此一来就要抓紧时间。



庞统传 庞统梦幻战

护卫兵编成：否	
道具装备：可	
限制时间：60 分钟	

Lv11 武器 凤凰杖



青龙胆	LV14
藤甲铠	LV20
骑甲铠	LV20
七星带	LV7

会得条件：军略全部成功，450人斩达成。
会得时机：与诸葛亮见面后。

原创剧情。

本关有多种打法，在此只说说纱迦的打法。首先封掉西北方和西南方的两个据点，军略完美成功一次。接下来打败西方武器库中的月英，虎战车入手。然后打败南北方连弩的守备兵长，连弩入手，军略再次完美成功。注意连弩入手前不可击败这里的投爆兵长，否则投爆兵长会和连弩自爆。然后打败东方武器库的守备兵长，云梯入手。接下来就要守住云梯，只要有一部云梯架设成功即可。最后就是补齐杀人数了。庞统这代真无双乱舞带属性，装斩属性的话杀敌超快。



孟获传 南蛮合战

护卫兵编成：否	
道具装备：可	
限制时间：60 分钟	

Lv11 武器 南蛮王

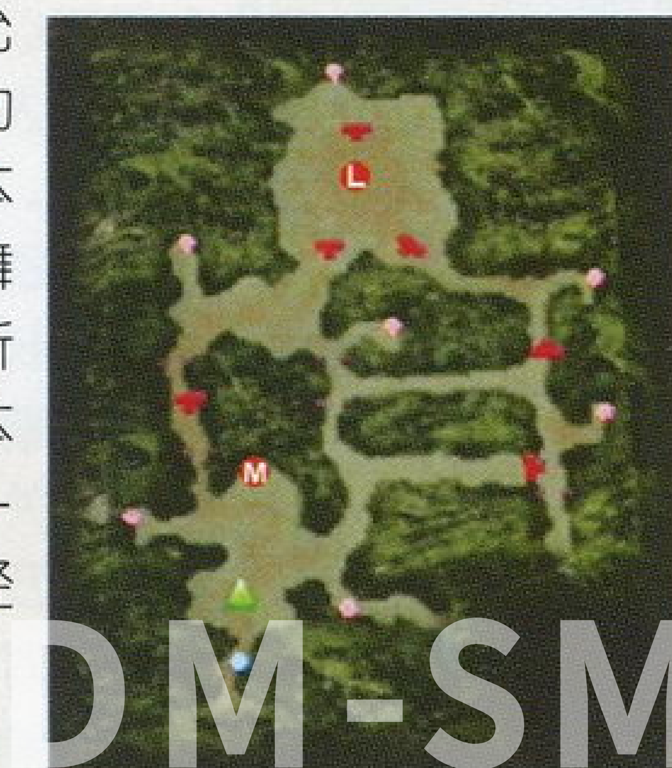


玄武甲	LV17
神速符	LV15
翔靴	LV16
仙丹	LV20

会得条件：南蛮五将救出。
会得时机：满足条件时。

原创剧情。

本关开始时南蛮诸将都处于危机之中，只要打败与他们交战的敌将就能救出他们。不过由于我方士气极低，因此动作一慢就会全线崩溃。幸好本关加上祝融实际上共有六将，而只须救出其中五位即可会得武器（似乎鄂焕、高定二人必须要救出。）。虽然孟获行动速度极慢，但本关允许装备道具，有绝影助阵就无须担心了。而本作中孟获的真无双乱舞带有属性，装上 4 级斩玉和仙玉秘书的话基本上一个无双就能干掉一个敌将，如此一来就轻松之极了。



祝融传 孟获救出战

护卫兵编成：否	
道具装备：否	
限制时间：60 分钟	

Lv11 武器 业炎



白虎牙	Lv11
黄忠弓	Lv20
骑甲铠	Lv15
活丹	Lv17

会得条件：在未被发现的情况下潜入诸葛亮附近。
会得时机：满足条件时。

原创剧情。

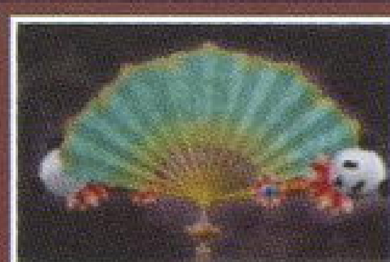
业炎的会得方法和黄盖的断界鞭有异曲同工之妙，只是没有时间限制，因此更为简单。不过拿到业炎后还要与诸葛亮进行一场恶战，可以说是扯平了。首先玩家会遇到王平，王平会派出传令通知各军，因此传令是一定要优先击倒的。之后干掉王平，开始潜入作战，只要多试两次一定能成功。注意与诸葛亮决战时也不要乱跑，否则会把马超、黄忠等大将都引过来，就不好办了。比较好的办法是先将周围的杂兵清光，然后在远处用箭慢慢射死诸葛亮。



大乔传 吴郡番外战

护卫兵编成：否	
道具装备：否	
限制时间：60 分钟	

Lv11 武器 爱乔翠扇



朱雀翼	Lv19
藤甲铠	Lv15
羌族角	Lv11
七星带	Lv15

会得条件：在1分钟内击败落石发动前的 3 位食客，并在 15 分钟内达成 300 人斩。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第二十九回，有改动。

大乔的招式性能非常优良，因此杀敌并不是问题。在1分钟内打败食客稍有难度，建议在食客出现前拼命杀敌兵，打出战神之斧后马上前进，在战神之斧的帮助下秒杀食客没有任何问题。3名食客干掉之后，先不要急着前进，杀满 300 人会得武器后再走不迟。落石发动后仅剩的两位食客开始逃亡，此时要先以最快速度干掉眼前的食客，然后火速追击最后一个食客。在落石的山坡上有一个韦驮天靴，可以说是追击食客的必备之物，注意别一上来就用掉了。



小乔传 铜雀台脱出战

护卫兵编成：否	
道具装备：否	
限制时间：30 分钟	

Lv11 武器 爱乔苍扇



青龙胆	Lv17
神速符	Lv14
活丹	Lv19
仙丹	Lv10

会得条件：15 分钟内除曹操外敌将全灭，百人斩达成。
会得时机：满足条件时。

原创剧情。

爱乔苍扇拿法有很多种，这里只列出一种确定可以拿到的方法。本关敌将基本上都会重生，因此打法比较有讲究。如果先打倒曹操 4 次，那么剩下的 4 将只需打倒 1 次，夏侯渊就会带着大乔出现。但如果先打 4 将，那么 4 将会因为曹操的执念而复活。两种方法比较之下，当然是第一种要好一些了。尽管如此，也要打倒 9 位武将才能会得武器。小乔招式性能奇差，加上时间很紧，因此还是很有难度的。曹操最后一次出现时身上会冒斗气，攻防能力超高，一定要小心应付。



曹仁传 江陵攻防战

护卫兵编成：否	
道具装备：可	
限制时间：60 分钟	

Lv11 武器 金刚尖壁



朱雀翼	LV18
藤甲铠	LV17
骑甲铠	LV19
七星带	LV12

会得条件：与牛金合流前据点全封且牛金士气8星，然后在8分钟内将敌将全灭。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第五十一回。

会得金刚尖壁的关键在于与牛金合流前要取得最佳战况。此时每杀 15 人就会让牛金士气上升，大约杀 105 人就能使牛金的士气达到满值 8 星，然后就要把两个据点封掉。注意如果靠近牛金的话就会自动合流，而打死甘宁或韩当的话也会自动合流。救出牛金后，接下来还有周泰和周瑜的伏兵，牛金的安全不用担心，只要尽快打败周泰、周瑜即可。为了加快牛金的推进速度，一定要迅速扫清牛金前进路上的敌人。总的来说 8 分钟时间还是很紧张的，动作要快。



周泰传 牛渚之战

护卫兵编成：可	
道具装备：可	
限制时间：60 分钟	

Lv11 武器 刹那



青龙胆	Lv14
翔靴	Lv13
羌族角	Lv18
活丹	Lv20

会得条件：先救孙权，再救四位副将。之后干掉太史慈、刘繇，并杀死一定数量的敌人。
会得时机：满足条件时。

典出《三国演义》第十五回。

本关的不确定因素很多，不过评分的重头是救出孙权的时间。因此一定要先救孙权，再救剩下的 4 位副将，救出副将时会出现"救出成功"字样，如果出现"包围网突破"字样则表示并非玩家之功，此时就要多杀杂兵来弥补，最好不要出现这种情况。接下来要将来犯之敌全部干掉，否则不但孙权无法前进，还会有性命之虞。本关最后出现的太史慈一定要小心，达人难度下的太史慈非常厉害，可以说是最强的武将之一。如果能完成500人斩，可以提前拿到武器。



月英传 虎战车实证战

护卫兵编成：否	
道具装备：可	
限制时间：60 分钟	

Lv11 武器 浮月

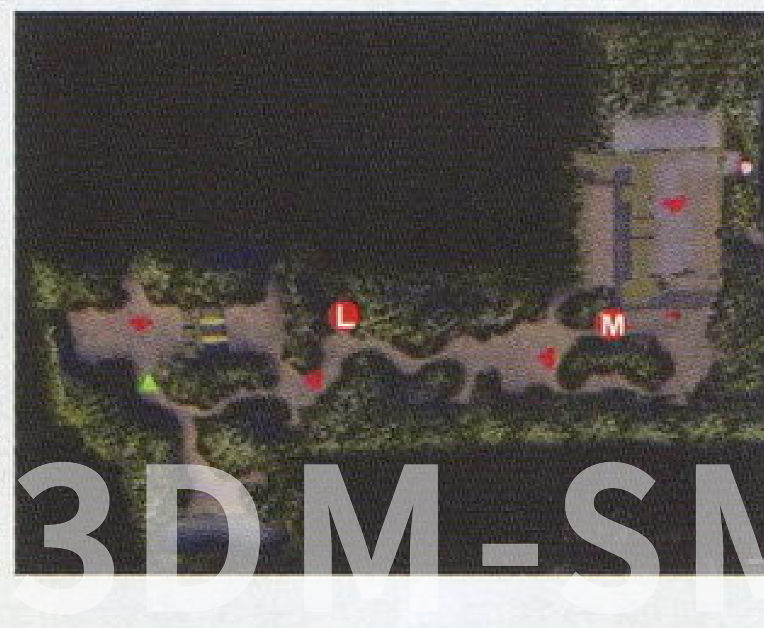


白虎牙	Lv18
黄忠弓	Lv13
羌族角	Lv14
仙丹	Lv18

会得条件：一定数量以上的虎战车幸存。
会得时机：胜利过关时。

原创剧情。

本关的关键就在于保护虎战车，虽然会得武器允许虎战车有一定的损害，但由于是否会得武器只有过关时才见分晓，因此建议还是完美过关比较保险。本关的对手是五虎将，凭着月英超强的实力，过关斩将没有问题。不过除张飞外的四虎将都会派出工作兵偷袭虎战车，虽然及时赶回的话也来得及全灭工作兵，但为保险起见，最好是和虎战车一起缓慢推进。当虎战车通过关卡后，工作兵就不会出现。比较要注意的是黄忠手下的弓兵群以及赵云超长范围的攻击手段。



文：LIKY

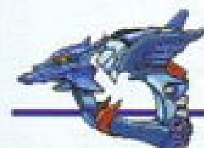
攻略透解

冰之书·炎之书全攻略





真·女神转生 恶魔混血儿 冰之书·炎之书	ATLUS	RPG
GBA 真·女神转生 デビルチルド 冰の书·炎の书	2003年7月25日	日版
1～2人 自带记忆功能	64M	4800日元
对应GBA专用通信线		推荐玩家年龄：全年龄



系统菜单

ヴィネコン 恶魔中心
- アクセス 进入恶魔中心
  - よびだす 调出恶魔
  - おくる 存放恶魔
  - わかれる 丢弃恶魔
  - みる 查看恶魔状态
  - ディスク 整理存放恶魔的磁盘
- デビダス 查看恶魔图鉴
- オプション 系统，可以查看地图、收集的CD以及笔记。
- わかれる 丢弃恶魔
- ならびかえ 整理恶魔
- ステータス 查看恶魔状态
- カード 查看卡片





まほう 使用魔法

アイテム 道具
- つかう 使用道具
- すてる 丢弃道具
- いれかえ 交换道具
- とくべつ 查看特殊道具

せってい 设定讯息速度的快慢、战斗动画的开启或关闭、战斗的队形

セーブ 存档



战斗菜单



たたかう 战斗
- こうげき 攻击
- まほう 使用魔法，消耗MP
- わざ 使用特技 消耗HP
- ぼうぎょ 防御
- アイテム 使用道具
- コール 交换恶魔

オート 自动战斗，分为全部攻击和重复上一回合行动两种形式

こうしょう 交涉，成功后可说得敌方恶魔

コンボ COMBO攻击

にげる 逃跑

ステータス 查看恶魔状态

カード 使用卡片，每场战斗使用一次

按B键可以与恶魔拍档交谈，得到一些提示。按R键可以乘在恶魔拍档身上，提高移动速度。



冰之书攻略



200X年，东京原宿的街头，小学生晶（アキラ）正在闲逛，突然听到不远处的地下街入口传来女孩的惊叫声，当他赶到那里时发现是自己的朋友亚美（アミ），看到她惊魂未定的样子似乎有人在追杀她，果然，从地下街里冲出了一个恶魔，张牙舞爪地要对亚美不利，晶急忙让亚美离开，自己拦住了恶魔的去路……

在同伴盖尔的帮助下，晶轻松地干掉那个家伙，随后在街上找到亚美，晶了解到事情的原委。天使与恶魔即将展开善恶大决战，而此时彼此的纷争已经开始，亚美的世界瓦鲁哈拉已经由于战争而遭到了毁灭，亚美为了重建自己的世界而来此寻求解决之道。这时，一个叫依沙克（イサク）的恶魔悄无声息地来到身边，毫无畏惧的晶正要与之交战，依沙克却冷笑几声，抬起双手发出一阵耀眼的白光，同伴盖尔一下子恢复到最低等的形态，等级也降为5级，依沙克此时也不再对晶动手，大笑着扬长而去……

亚美突然跑进了地下街，说要独自去解决此事，晶担心她的安危，也跟了进去，但是进去后已经不见亚美的人影。在地下街的一个宝箱里得到原宿的地图，这样按SELECT键便可以查看这片区域的地图以及出现的恶魔，在以后到达新的地方后要查看地形也必须先找到地图才行。不久进入山洞，推动箱子打开门，通过时空漩涡来到时之间（宝箱中有地图）。

这里有一扇门通往一家商店，这里会发生卡片包的事件，两个店员正为丢失了卡片包而发愁，先记着这事吧。

从时之间另一扇门进入会来到天界，穿过罗蒂斯草原（ロテュスしつげん），来到水之天使村。天使与恶魔正处于交战状态，恶魔侵入了这个村子，而且他们要去破坏水门，淹掉村子，晶急忙进入水门。

途中要不断打开机关放水，一路前进，在深处，找到了那个准备搞破坏的恶魔，终于赶在他破坏水门之前干掉了他，不过令人奇怪的是，他被打倒后进行了变异，而变异后的形态表明它根本就不是魔界的恶魔，事情有些古怪。

（在罗蒂斯草原的东边可以发现一个发光的东西，这就是那两个店员丢失的卡片包，回到村子交给商店的小孩后，再回到时之间的那扇门，会得到那两个店员赠送的卡片，而且他们的商店也开张了。）

从罗蒂斯草原继续往东来到ミッドキングダム，在村里打听到，好战派的首领大天使爱洛克（エノク）软禁了制止战斗的天使长米卡爱露（ミカエル），晶决定去见见米卡爱露。

引开门卫，进入上方的光之神殿。打败拦路的恶魔アドナキエル，晶终于见到了米卡爱露。米卡爱露告诉晶，天使的首领爱洛克准备与魔界的魔王泽布鲁展开最终的大决战，而这场战斗会导致世界末日的来临，所以一定要阻止他们。米卡爱露给了晶新的恶魔召唤枪，这样便能够召唤KING族的恶魔（此后可以派3只恶魔一同上场作战），并且还告知，侵入天界的恶魔在バベル塔建立据点。



穿过森林，晶到了土之天使的村。在旅馆遇到亚美，谈起天使和恶魔的战斗，晶说起每次打倒敌人后他们都会变为从没有见过的恶魔，很是奇怪，亚美也弄不明白，但她又急急忙忙地先行一步。

从村子东边出来到土的树海，穿过浓密



的森林，来到バベル塔。在2楼看到ハーミル和パク，他们两个解不了谜题，被困在这里争吵不休。来到3楼（千万不要掉下去，掉下去就会濒死），从蓝色宝箱中得到石板碎片3。回到2楼与ハーミル和パク对话，再回到1楼，顺序打开石像的开关（顺序为：中央上部0足的像、右上方4足的像、右下方3足的像、左上方2足的像），房间出现宝箱，得到石板碎片1。再来到2楼，与ハーミル和パク对话，点燃左边的4个烛台（右上、左下，右下、左上），又出现一个蓝色宝箱，得到石板碎片2。这样3个碎片组合出石板，然后进入1楼的魔法阵（记住旁边牌子上的密码，密码1："ひかりとやみ"，密码2：すべてがはじまり，密码3：すべてがおわる），来到塔顶与BOSS战斗，胜利后进入魔法阵，又来到了时之间。

在时之间再次遇到依沙克，没想到他的实力也不过如此，胜利后却发现一切都是梦境，依沙克恢复原状，竟然是仁（ジン），仁说要去天界寻找雷娜，匆忙离开。

（在时之间右下方的时空中可以收得一只恶魔ベス。）

进入红色的门，晶也决定前往魔界看看，途中盖尔进化（如果攻击力和防御力较高，则进化为攻击型；如果魔法攻击和魔法防御较高，则进化为防御型），实力大增。

来到魔界的アンヌン村，在这里稍作整理，继续向南到地下世界。地下世界的景象非常神奇，蘑菇都长得像参天大树那么高，不过晶无心观赏，一路前进，不久来到地洞森林，这里有很多地下通道，需要不断地地下、地上交替前进。中途干掉一个挡路的家伙（ハルト・マロート），其实应该是两个，他们是形影不离的同伴。

来到中央大陆（セントラルランド），这里非常繁华，而且有赌场。赌场里有三种赌博游戏，必须购买代币才能玩，而奖品中有不少好东西，玩家如果有兴趣不妨多再此消遣消遣，不过说实话，想通过玩游戏来赢取代币，还不如通过战斗获得金钱，然后直接购买代币来得快。

进入北边的暗之神殿，在正中的墙壁输入"おんそくライダー"的密码后（注意"ー"要翻到英文字母那一页），那个叫ドルン的恶魔就会加入。

魔界的堕天使鲁西法也是想制止战争的人，他告知晶魔王泽布鲁去了地下黑洞（ディープホール），而亚美也去了那里，他要晶立刻去找泽布鲁进行劝说，停止战争。

回到中央大陆，从右边出村，穿过アケロンリバー，一路向右会来到黑森林，这里天色一明一暗，可不要走进了沼泽，那样每走一步会减少5%的体力。

来到パンデモニウム，在合体屋可以接受委托，有人要晶帮忙寻找3个时钟配件，这3个配件是"时计のふりこ"、"时计のはり"、"时计のはぐるま"，这3样东西在打倒敌人后会随机得到。



进入村中央的魔法阵（记得拿旁边宝箱中的地图），这样便传送到地下黑洞，前进途中会经历两场BOSS战，对手分别是ベリト和フェゴール，不过打败他们后发现他们都是变异体。在最深处终于见到了魔王泽布鲁，在晶的劝说下他仍不回头，只有展开战斗，打败他后才发现他竟然是假冒的，他也像先前所见到的那些敌人一样变异为另一种形态。连魔界之王泽布鲁都被人假冒了，这场战争到底是谁主使的呢？晶满脑子都是疑问。

那个假冒的泽布鲁死后留下了一个血红的袋子——魔物之血（マモノの血），利用它可以解开石像的封印，返回地下黑洞可以解开ベリト和フェゴール的封印，他们也会加入。

通过地下黑洞的时空漩涡来到时之间，先进入最右边的门，来到土之森，帮两个小天使打败两个调皮的小恶魔（首先引开一个干掉，然后给他建议，2、1、1选择即可）。

进入时之间另一扇门，来到未来的原宿，从天使之塔出来，晶被眼前的景象惊呆了，整个原宿变成了一片废墟。晶想在街头寻找到生还者，发现是徒劳的，正好一个倒霉的恶魔ナラシンハ成为了晶发泄怒火的对象。

在街头意外地遇到仁，晶问起雷娜的下落，仁说她被天使带走了，晶安慰他说亚美一定没事的。两人互相鼓励一番后分手。晶进入地下街，虽然这里已成为废墟，但还有幸免遇难的人，让晶稍感欣慰。在破损的商店里找到了地图，然后返回原宿街头，进入时空漩涡，来到时之间。

在时之间ハーミル会加入。

最右边的红门进入后（未来的魔界），一个叫ダリー的人说可以帮晶强化KING召唤枪的强度，但是需要リュウのホネ这个道具，这件道具在敌人クエレブレ身上，他在アウストのホコラ附近出没。

右数第三个红门进入后（过去的魔界）会发生一段剧情。

在时之间与ハーミル交谈后他会加入，然后进入他身后的红门便会来到炎之世界。

在途中的山间小屋晶了解到一些情报：守护神创造了两个世界，分别是炎之世界ムスペルヘイム和冰之世界ニフルヘイム，这两个世界分别由炎之使徒和冰之使徒统治，处于水火不容的境地，一直争斗不断。

继续前进，中途打败イクティニケ，从他那里得知亚美被依沙克带到了炎之使徒的城里。

来到ルロウのタミの村，从北面出村，进入アウストのホコラ，在里面要将石头推到火坑里，填平道路后继续前进。在内部扳动两个贤者石像的机关，让石头掉入火坑。在深处打败テリオン后得到纹章碎片1。

（注意此处的敌人绿色的龙クエレブレ，它身上就有リュウのホネ，使用卡片"とうぞくの心"直接偷或者用卡片"宝探し"让他们战斗后掉落都可以。之后可以交给未来的魔界的ダリー，升级召唤枪。）

回到ルロウのタミの村，从左边出村来到ミーミルの泉，最左边有个闪光的"冰之花"，目前还不知道有什么用，只有往南行。不久有一个被封印的石像，利用魔物之血让他复原，竟然是魔界之王泽布鲁，他会要求加入。



之后来到妖精村（ヨウセイの町），进入旅馆时会发生剧情，ハルト和マロート看到泽布鲁加入，立刻要求加入。

在合体屋，有两个小孩遇到麻烦，他们的父亲欠下了アンクルボダー笔债，现在アンクルボダ非要他们打工来偿还，晶决定插手此事（选第二项），于是アンクルボダ提出只要能帮她找到冰之花债务便可一笔勾销，原来是冰之花，不就在ミーミルの泉那里吗？晶一口答应下来。来到ミーミルの泉最左边，打败一个叫ラシュヌ的守护者，得到冰之花（选择第二项摘取），返回合体屋完成事件。

村中的事件告一段落，晶继续赶路，从右边出村，很快来到炎之使徒城下町，没想到那两个小孩也来到这里找爸爸了。在村子上方找到一个叫冈克（ガンク）的人，他就是那两个孩子的父亲，听说自己两个儿子来到这里，他急忙去相见。从他儿子口中得知了晶出手相助一事后，他非常感激，送给晶纹章碎片2。

村子左边有一架巨大的桥，桥的那头是アウドムラ村。过桥的时候记得调查桥柱子，有不少好道具，而其中一个柱子藏有一个恶魔，需要输入密码，密码是"げんわくのしんしガアーン"。

在村口战胜ハダーニエル后，晶来到了アウドムラ村。村中的合体屋有了训练所，能够强化仲魔的魔法。进入中央的守护神的洞窟，洞窟中有一种旋转的石板，旋转方向不是固定的，要往那个方向前进，可以多试几次（规律似乎是与指针方向逆时针偏转90度是前进方向）。

在洞窟深处晶见到了守护神（シュゴシン）。

"光与暗的战斗在世界出现之前就已经开始了，而这个世界就是因为这场战斗而产生的……所以我要守卫这场战斗，这样也就是守卫这个世界，但是，战斗有时也会毁灭世界，不阻止战斗，毁灭的世界就……"说到这里，守护神突然打住了，转口说道："晶，坚信自己的道路前进吧，一切都会明朗的！"

虽然晶还有很多疑问，但是守护神不再多说什么了，晶只有告辞。左边有一个被封印的石像，可惜不能过去（该死的守护神不让过）。

返回炎的使徒城下町，从右边出村，穿过ロガフィエル，进入スズリのホコラ。进入这个洞窟后入口就被石像挡住了，走到左下方踩下机关后过桥，之后调查3个贤者石像，打开开关，一路前进，遇到ドビエル，战胜他后得到城的钥匙，然后从左边的魔法阵直接出来。

有了钥匙便可进入炎之使徒城，城中有不少监视石像，被发现了就会被赶出来，所以要小心躲开它们的视线。左右两边各有一个机关，打开后上方的门才会打开，此时石像也会失灵。之后是一个推箱子的谜题，将蓝色的石像推到蓝色的平台上，红色的石像推到红色的平台上，很简单，不过要小心中间的监视石像。成功后上方的门打开，依沙克再次出现，并透露亚美被炎之使徒带走的消息。战胜她后继续前进，不久便会见到炎之使徒。

晶质问他为什么不制止战争，因为天使和恶魔的战争，牵连了无罪的人类，让他们受苦，而且还导致瓦鲁哈拉的灭亡，地上世界也遭到了毁灭。还有亚美，究竟你们对她有什么企图？

炎之使徒缓缓说道："光与暗的战争在有生命的那一天便开始了，而且会不能被阻止地继续下去，因为就是这个战争产生了创造世界的力量，这是无法改变的命运。至于那个叫亚美的女孩，你还是祝福她好了，那个少女将为成为神。"

"什么？为什么？亚美只是为了让瓦鲁哈拉恢复原状而已，她为什么要成为神？"

"那个少女将会创造出新的世界，一个新的战争的世界。"

"亚美会创造出世界，那么，就是复活瓦鲁哈拉？亚美为了那个，将会牺牲自己？"

"瓦鲁哈拉？复活瓦鲁哈拉？是谁跟你约定了吗？亚美将会创造自己的世界。那个陈旧的瓦鲁哈拉，随它去吧。"

听到这里，晶似乎明白了："亚美是不是不知道你这个想法而决定牺牲自己，你……你欺骗了她，还践踏她那颗善良的心，不可饶恕！"

在晶愤怒的攻势下，炎之使徒败下阵来，在临死之前，他似乎也有所悔悟，对晶良言相告："亚美被守护神带走，你有了这么强的力量，也许还能赶得及制止所有的战争。"

从洞窟出来时盖尔再次进化，这次是最终形态。

来到大桥上，进入桥的洞窟。洞窟里有泉水，能够恢复HP、MP。地上的石板有不同的形状，两把剑交叉的需要战斗，之后要回答问题，随便回答，一路下行便可，最后会从蓝色宝箱中得到纹章碎片3。

返回到炎之使徒城，从右边出来，使用天使翅膀，传送到ルロウのタミの村，在旅馆与一个恶魔交谈后，选择第二项，他会将3个纹章碎片组合成完整的"暗之纹章"。

从下面出村，使用天使之翼回到炎之使徒城，然后从左边出来后使用天使之翼回到アウドムラ村，进入中央的守护神的洞窟，这次可以进入深处，途中有一个被封印的恶魔ヤロヴィート，但是他说以晶现在的力量还无法解除封印，还需要等1000年，只有继续前进。途中经过旋转板，在一个有左右两个黄色传送板的地方，应该踩上右边的才能继续前进。在深处除了一个魔法阵什么都没有，站进去后来到时之间。

时之间

上方有3个门，右边的门进去后未来的ムスベルヘイム遇到长大的アリア，她以前担心未来的样子，这次她要求带上她给过去的她看看。带上她（她会消失）回到过去便可。

左边的门是过去的ムスベルヘイム，将ナリ带回来这里可以得到あやしいひとみ作为礼物。

进入中央的门后，又会出现3个门，左边是未来的守护神的洞窟，封印的力量减弱了，可以破除ヤロヴィート的封印，他会加入。

中央的门见到老年的ライル，当年时间胶囊的事情令他怀念不已，他送给了ダイヤモンド和がらくた两个道具。



右边的门进入后，来到过去的ムスベルヘイム，看到一个在石头下修炼的恶魔，为了避免让他被石头砸到，盖尔将石头打碎（选择第二项），那个恶魔也因此领悟了新的技能。

用暗之纹章打开时之间中央的门，进入封印的深渊。守护神即将让亚美成为神，他要让亚美创造出新的世界，让光与暗的战争永不结束地继续下去。

"战争创造了世界，战争就是这个世界的原貌，晶，你不也是不断战斗才来到这里的吗？"

"没错，我是不断战斗来到这里，但是我是为了结束这场战斗而来的。"

"你错了，光与暗两种力量之间只会相互破坏，所以会一直战斗下去，这个战争的世界从一开始就是这样的。"

"你说的战争是因为两种力量都为了生存下来而破坏对方而产生的，如果反过来呢？难道两种力量就不能互相调和补充，创造和平吗？一起分享这个世界不好吗？就像跟朋友一样？相信朋友，为朋友着想，互相帮助，构造出我们的全新世界。我就是为了能有一个这样的世界才来到这里来的，战斗到这里的。"

守护神被晶的话说得无言，只有以武力来说话了，经过一番苦战，晶打败了他，不过守护神变身为新的形态セクンドゥス。此时他还想说服晶，并提出可以让晶成为这个世界的神，这时出现选项：

拒绝（ふざけるな）

同意（よし　カミになろう）

如果选择第二项同意，游戏会立刻结束，看到通关画面，之后不能继续游戏。

如果拒绝，晶将会与セクンドゥス展开战斗（最终战），胜利后晶救出了亚美。



天上的雷声渐小，乌云也慢慢散去，黎明来临，太阳出来，大街上恶魔的身影一瞬间都消失了，仁和雷娜也安全回来。原宿的街头也恢复了往日繁华喧闹的景象，人们也开始过上了正常的生活……

（以这个结局看完通关画面后，游戏还能继续，可以继续收集恶魔，完成恶魔图鉴。）

炎之书流程



原宿

仁（ジン）起床后，城市突然发生地震，在屋里搜索一番，找到不少东西。出门遇到雷娜，她说外面电闪雷鸣，乌云密布，好像世界末日来了。接着出现了天使袭击，仁的同伴朗德出现，帮忙解围。随后雷娜赶去了学校。大街上与晶交谈。

来到学校与雷娜交谈，得知这些异常现象是因为天使与恶魔的交战而波及到地上世界，这时有人来报信，说学校广场出现了一个奇怪的塔，天使从中出来抓走小孩子。雷娜急忙进入其中，仁刚要进入其中，メフィスト出来降低了朗德的等级。

天使之塔

1楼，先从右边的楼梯上去，躲开3个卫兵的监视踩下红色的机关，然后返回1楼，将所有的烛台点燃（踩一下红杠就行），红色门打开，上楼。

2楼，右下方从石像上取得ダ天使のカギ，

3楼，将钥匙插入楼梯前的石像，上楼。

时之间

左边的是未来的原宿，有一个小孩交换抽奖的礼物。从另一扇门进入来到魔界。

魔界

不久来到イネルスタウン，在村子里遇到ケルミド和ファルハ，小小的ケルミド要保护姐姐，决心变强，冲出了村。

アケロンリバー

途中有一棵树调查后出现一只可爱的恶魔，但是要输入密码才会加入，至于密码……暂时不明。



不久来到河边，右边路被人挡住，只有从左边走，遇到ラクシュミ挡路，她说她是参加大决战的一个天使，雷娜被她们带走了，胜利后她劝说仁不用再找雷娜了，雷娜要加入天使一边，帮助他们一起战斗，随后她变异为另一种形态，令郎德奇怪的是以前从没有见过。

セントラルランド

在商店可花3000元买下一个恶魔的蛋。从上方出村（与门口的パク对话，得知暗之神殿就在北边），穿过ヘイルダム平原（途中有一处魔力形成的旋涡，可将恶魔蛋放入其中），进入上方的暗之神殿，找到鲁西法，交谈后仁决定阻止天使与恶魔的战争。得知天使聚集在巴比伦（バビロン）迷宫，仁决定前往。随后得到KING召唤枪（キングライザー）。

返回セントラルランド，从南边出来，到"落とし穴の森"，穿过途中的地下世界，来到アンヌンの町，旅馆中与一人对话发生剧情，ケルミド将ファ



ルハ的父亲从森林里救了出来，此后去イネルスタウン去将ファルハ带来此地，父女相见，ファルハ对ケルミド也刮目相看，而ファルハ的父亲也好转过来，送给仁在森林中找到的アクマのカギ，有了这把钥匙便可以打开红色的大门，进入巴比伦的迷宫。

バビロン迷宫

1.调查左右两个石像，战胜出来的敌人，中央红色的门就会打开。

2.上楼前与キヨヒメ强制战斗。

3.上楼见到雷娜，看她眼神迷茫，神志不清，还说要跟随天使而去。雷娜对于仁的劝说全然不理，匆匆离去。

进入魔法阵，来到时之间，出来与メフィスト战斗，胜利后，在ハーミル和パク的帮助下从梦中醒来，对手原来是晶。晶要去魔界，而仁决定去天界找天使长ミカエル。

风の天使の町

在这里记得买天界地图，村子南边通往火の天使の町，不过在去那里之前还是先到西边的“世舍て人の洞窟”，能够找到不少化石。

风の风穴

从风の天使の町下方出村，在横穿风の风穴时仁遇到雷娜，得知她的身份为天使混血儿，她要和天使一起参加大决战，随即她召唤出レミエル与仁战斗，失败后她逃走。

火の天使の町

这里的合体屋能进行化石合体，用3种化石进行合体能够制造出恶魔。

ミッドキングダム

通过ゼーレ平原后来到这里，合体屋中可以给恶魔训练。而村子上方是光之神殿，进入其中后与天使长ミカエル对话，得知雷娜被带去了ハイエストピーク。（神殿的一面墙上输入“おんそくライダー”的密码后可以收得恶魔ドルン。）

火之机械山

从火の天使の町南边出来便是火之机械山，途中要扳动机关，使火焰消失，之后到达修行者の村。

修行者の道

山道上有一个叫しょうじょう的恶魔，可以不断跟她进行战斗来修炼，

エデンの都

在合体屋有一个人丢了3件时钟的部件，将3件部件找到后可以得知密码，输入后可得到恶魔。（3件部件在野生恶魔身上，战胜敌人后有一定几率得到）

ハイエストピーク

进入村子北边的ハイエストピーク，途中与メルキセデク和サンダルフォン发生战斗，之后在巨大的狮头石像前扳动开关，关掉喷水池的水，进入中央的门。在里面见到雷娜和大天使爱洛克，爱洛克要雷娜放心离开，她来收拾仁，但还是败在仁的手下，仁发现她是假冒的，得到“天使的圣水”，用它破除外面两个石像的封印，收得仲魔メルキセデク和サンダルフォン，之后利用魔法阵返回时之间。

时之间

最左边的门进入后来到未来的天界，战胜那个修行的しょうじょう后可以收得他，LV29。进入左数第二扇门来到原宿。

原宿

从アクマのホコラ出来，来到原宿街头，发现这里成为一片废墟，在大街上与晶对话，然后打败アンティプテール，进入他身后的洞窟，通过里面的旋涡来到时之间。

时之间

与パク对话后他成为仲魔。最左边的门通往过去的天界，里面得到机器部件（机器ブヒン）。

冰之世界

从パク身后的门进入，来到冰之世界，穿过スネーフィヨル，到达ルロウのタミ村。稍作整顿，继续前进，在スネーフィヨル山道，仁遇到雷娜的同伴レミエル，交谈后得知雷娜并不知道爱洛克是假冒的，慌慌张张来到这个世界，现在失踪了。レミエル随后加入，LV30。继续南下，打败恶魔しょくりゅう后，到达ダークノース。

ダークノース

村子左下角与レジーヌ对话，她没了爸爸妈妈，肚子也饿，仁正要帮助他，来了一个叫セク的女子以为仁要欺负她，解释清楚后セク消除敌意，并告知这里的形势，冰之世界和炎之世界互相战斗，永不停息，许多平民也被卷入其中。得知仁要去冰之城找雷娜，她告知从东边出去即可。

村子东边出口被拦住，接受挡路MM的请求（找回丢失的宝石）。去山小屋东边的フヴェルゲルミル之泉。

フヴェルゲルミル

从山小屋向东，途中利用天使的圣水解除一个石像的封印，她竟然是大天使爱洛克，加入。不久找到温泉，战胜首领ブネ后，得到宝石リュウのルビー。返回ダークノース交给ヴィーヴル，她让开了。



冰之使徒城下町

穿过ギムレー雪原，打败イブリース后到达冰之使徒城下町，这里的合体屋也能进行化石合体。在城门左边再次遇到セク，得知要进入城中必须走密道，也就是守护神的神社。

巨大的桥

桥柱上有不少隐藏道具，另外还有一个恶魔，输入密码“げんわくのしんしガアーン”后他便会加入。在桥的另一头打败バフォメット后到达アウドムラ村。

守护神的洞窟

守护神的洞窟就在アウドムラ村正中，进入其中与守护神对话，仁说来此要救出雷娜，守护神告诉仁：雷娜是天使混血儿，而仁是恶魔混血儿，两人拥有相对的力量，雷娜会对他不利的。他劝说仁还是放弃算了。但是仁坚信雷娜只不过被天使所控制而迷失了本性，她是他的朋友，一定要救出她。守护神被仁的决心感动，要他相信自己的道路，并说一切都会明朗。

ノルズリのホコラ

返回使徒城下町，从西边的出口回到ギムレー雪原，然后在雪原的东北面找到ノルズリのホコラ，进入其中。里面有一个机关，需要先把黄色的球推到最下方，然后扳动机关，像打台球一样将黄球弹出去，打碎白球后门打开。

冰の使徒の城

进入城中发现有监视石像，进入正中的门之前，到右边的门破坏监视石像的机关，然后到左边的门扳动开关，使正门的石像让开，进入正门后先与メフィスト发生战斗，然后是冰之使徒。战胜他后，他要仁去找守护神。

朗德此时发生进化，进化到最终形态。

回到城下町与セク对话，得到ベストリのカギ。

ベストリのホコラ

从城下町左下方的出口出来，穿过ニザフィヨル雪原，来到ベストリのホコラ，利用钥匙打开门，进入其中，在里面找到光之纹章。

守护神的洞窟

回到アウドムラ村，进入守护神的洞窟深处，利用里面的魔法阵传送到时之间。

时之间

利用光之纹章打开中央的门，进入封印的深渊。

封印的深渊

与守护神对话后，展开战斗，胜利之后守护神变身，并开出条件，问仁是否愿意成为神，第一项是拒绝，第二项是同意。如果选择同意，游戏立刻进入结局画面，之后不能继续游戏。如果选择拒绝，会与守护神的第二形态展开战斗，胜利后世界恢复原状，游戏爆机，之后可继续游戏，收集恶魔。（完）



文：胜负师



各位在看过上期《龙背上的骑兵》的攻略后想必已经通过前第十二章了吧，现在是否正在为全部65件武器的入手而发愁呢？没关系，这次就为您送上全武器取得方法以及其他隐藏要素，相信能使各位玩家更充分地了解本作的乐趣。

龙背上的骑兵	SQUARE ENIX	A·RPG
PS2 DRAG-ON DRAGOON	2003年9月11日	日版
1人	41KB	6800日元
只对应DS2手柄		

故事模式取得武器一览

章节	类型	武器名称	取得条件（注1）
第一章第2节	地上战	カイムの剑	主角的初始武器。
第一章第4节	地上战	骨砕き	过关即可得到。（EASY可）
第一章第8节	地上战	デボルポボル	西南方兵营中的敌人全灭后宝箱出现。
第一章第10节	地上战	没落した王家の剣	2层重步兵全灭后在2层中央靠左的武器库中找到。（EASY可）
第一章第10节	地上战	草原の龙骑枪	从1层东北方的楼梯上到2层的房间内可找到宝箱。（EASY可）
第二章第3节	地上战	亡国の础	消灭桥中央的4个黑色步兵后宝箱出现。（EASY可）
第二章第五节	事件	农民の残梦	在起点右上方屋子的宝箱内。（EASY可）
第二章第6节	事件	涅磐の短剑	在目标左侧废墟的宝箱内。（EASY可）
第二章第十三节	地上战	贤者の意志	北边崖下红色步兵部队全灭后，在有大回复宝箱的桥附近可以发现宝箱。（EASY可）
第三章第7节	事件	白蜡の剑	一开始向左走，在靠近版边时可以发现宝箱。（EASY可）
第三章第十四节	地上战	赤の旋风	援兵出现后杀死洞窟中的一个敌兵，在牢狱中部偏东处找到宝箱。（EASY可）
第三章第十五节	事件	守りの枪	在西南方燃烧的建筑物中找到宝箱。（EASY可）
第四章第5节	地上战	日出国の魔刃	地图中央的巨人兵全灭后宝箱出现。（EASY可）
第四章第六节	事件	轮回转生	一开始往正上方走可以找到宝箱。
第五章第3节	地上战	圣なる槌矛	10分钟内消灭200个目标敌人以外的敌人后宝箱出现。（EASY可）
第五章第6节	事件	信义	与正前方的一个士兵对话两次后宝箱出现。（EASY可）
第六章第4节	地上战	焔の簧	2楼四角的敌人全部击倒后在中央位置出现宝箱。（EASY可）
第八章第4节	地上战	月光と暗	在取得4把钥匙之后宝箱出现。（EASY可）
第九章第2节	事件	不浄なる斧	找到一组4个帝国步兵，在他们的右方有一个宝箱。
第十章第3节	地上战	渴きの战斧	在上2层之前1层宝箱出现，注意本关时限很短。（EASY可）
第十章第3节	地上战	王妃の玉座	在2层的某房间内，打开地图便能确认。
第十章第二节	地上战	断罪の斧	在1层敌人最多的那个房间把敌人全灭后，在起点房间的中央找到宝箱。
第十章第二节	地上战	人斩りの断末魔	1层与2层的敌人全灭后在2层出现宝箱。
第十章第三节	事件	叹きの槌矛	开始后直走再向左可以找到宝箱。（EASY可）
第十一章第1节	地上战	瘦躯の魔术师	杀死最后出现的目标敌人后回到2楼可找到宝箱。
第十一章第1节	地上战	古の霸王	消灭3层（起点那一层）地图上没有敌人显示的房间中出现的重装兵后宝箱出现。（注2）
第十一章第2节	事件	死神の大镰	过第一个走廊后向左走就能看到宝箱了。
第十一章第二节	地上战	火鳞の战斧	4分钟以内3层最里面的房间内的敌人全灭后宝箱出现。（建议用契约者）
第十一章第二节	地上战	骷髅の宴	15分钟过后，在3层中间偏东的房间内出现宝箱。
第十二章第3节	地上战	责正	起点附近的巨大婴儿全灭后宝箱出现。
第十二章第3节	地上战	パールベリトの泪	除目标敌人以外的所有巨大婴儿击倒后宝箱出现。
第十二章第6节	地上战	忘却の羽根	等待15分钟后，提示出现，在中央以西的一条小路中找到宝箱。
レオナールの饥第3节	地上战	拷问部屋の肉块	消灭地图最西侧的骑兵后，在起点北边的兵营之间找到宝箱。
レオナールの饥第4节	事件	鬼を裂くもの	起始地点左边小屋处可找到宝箱。（EASY可）
レオナールの饥第6节	地上战	背理の镰	全部新兵消灭后在黑色骑兵队区域中正中央出现宝箱。
セエレの祈第2节	地上战	地龙の钩爪	地图中南部像半岛一样的地方可以找到宝箱。
セエレの祈第5节	地上战	知识の杖	6分钟以内敌方杂兵全灭后宝箱出现。（用契约者比较容易）
セエレの祈第6节	事件	兵士长の圣枪	左行到路的尽头，上方大岩石的后面有宝箱。
セエレの祈第8节	地上战	双子の牙	敌方杂兵全灭后在大门左边的位置有宝箱出现。
セエレの祈第10节	地上战	铁块	斗技场战斗全胜后在斗技场中央出现宝箱。

第十三章攻略指南

取得全部武器可进入第十三章。这章只有一场空中战，而这场战斗可以说是A·RPG史上最怪异的最终BOSS战，其战斗方式类似音乐游戏。巨大的人像放出不断逼近的黑白两色咒文环，红龙则要以相应颜色的咒文环将BOSS的攻击化解，坚持2分30秒就算胜利。此时的操作方式为□键放出白环、△键放出黑环，方向与其他按键都不起作用。如果按错了键令白环与黑环相碰，那红龙就会在一定时间内动弹不得，一旦被咒文环击中就会立即GAME OVER。一开始BOSS放环的频率不高，有较多的识别时间，但从倒数40秒至13秒，BOSS会连放70个环，让人措手不及。用START暂停看了再按是一种方法，但还是看不太清。胜负师采用的方法是将所有指令记下，不看屏幕连续输入。当然，输入时不宜太快，因为红龙在同屏内最多只能放出5个环。以下就将倒数40～13秒的指令列出，以供参考：

△□□□△　□□□△□　□□□□△
□□□□□　△△□△△　□△□△□
△□△△□　△△□△□　△□△□△
□□□△△　△□△□△　□□△△△
□□□△□　△□△□□



通过这场战斗之后，就能看到出人意料又有点恶搞的结局E了。5个结局中居然没有一个GOOD ENDING，看来这个游戏的世界观果然够阴暗。

自由任务模式取得武器一览

地点	位置	类型	武器名称	取得条件
女神の城	上空	空中战	死の舞踏	敌全灭过关后取得。
女神の城	城周边	地上战	领主の狩猎刀	西南兵营附近的敌人全灭后宝箱出现。(EASY 可)
女神の城	城内部	地上战	王位篡夺者の枪	2F 南侧房间内的敌人全灭后宝箱出现。(EASY 可)
静かな森	上空	空中战	首切り包丁	150 秒内敌全灭，过关后取得。
静かな森	エルフの里	地上战	血族の纹章	西北峡谷中的敌人及增援部队全灭后宝箱出现。
静かな森	妖精の谷	地上战	炎风の槌矛	宫殿周围的敌人全灭后宝箱出现。(EASY 可)
月の砂漠	上空	空中战	鱼人の宝杖	不使用魔法，180 秒以内敌全灭，过关后取得。
月の砂漠	砂漠の神殿	地上战	破狱の针鼠	等待 20 分钟后可在北之废墟中找到宝箱。
雪の荒野	上空	空中战	解放の剑	200 秒内敌全灭，过关后取得。
雪の荒野	石の隠れ家	地上战	处刑台の记忆	打倒侵食地带中 10 个巨人战士后宝箱出现。
青き丘陵	上空	空中战	护卫队士の誉	不使用魔法，200 秒以内敌全灭，过关后取得。
青き丘陵	丘陵地带	地上战	圣石の杖	击倒除目标敌人以外的杂兵 1000 人后宝箱出现。
空中要塞	上空	空中战	堕天使の枪	过关时所剩体力 75%以上。
空中要塞	空中要塞内部	地上战	招雷の枪	斩杀目标以外 150 个敌人后宝箱出现。(EASY 可)
海上要塞	上空	空中战	破戒の槌矛	150 秒以内敌全灭，过关后取得。
海上要塞	海上要塞内部	地上战	皇帝の枪	收集 1 层 7 把、2 层 2 把、3 层 1 把钥匙后在 1 层发现宝箱。
帝国都市	上空	空中战	少年の欲望	关过时所剩体力 50%以上，300 秒以内敌全灭。
帝国都市	破坏された帝都	地上战	霞切り	2 分钟以内让凯姆碰到地图的最北方之后宝箱出现。
帝国都市	帝都 · 祭坛	地上战	匠のつるはし	按一定顺序看墙上的油画可令宝箱出现。(注 3)
封印の森	上空	空中战	连合军兵士の剑	不使用魔法，250 秒以内敌全灭，过关后取得。
封印の森	帝国军驻屯基地	地上战	ゆりの叶の剑	等待 25 分钟后宝箱出现。
海の神殿	上空	空中战	雷龙の叫び	400 秒以内，体力 75% 以上，不使用魔法，过关后取得。
红き岩山	上空	空中战	恶魔の铁棍	210 秒以内敌全灭，过关后取得。
红き岩山	险しき山岳	地上战	南海の魔神	亚人族巨人战士全灭后宝箱出现。
红き岩山	コロシアム	地上战	岚神の闪击	15 分钟内进入最后一场战斗后宝箱出现。

注1：如果没有特别说明，那么地上战的难度默认为NORMAL，空中战的难度为EASY、NORMAL均可。另外空中战的条件有部分为多次测试后的大约数值，可能要比标准值严格些，但一般达到所列标准就能获得武器。

注2：这件武器的取得有不少不确定因素，有时进入指定房间敌人并没有出现。只要做到以下几点，那十有八九可以取得。①在没有去1层消灭目标敌人并取得钥匙之前不要进入指定房间；②将3层的敌人全灭；③指定房间西（左）边房间内的敌人要最后消灭④从西面的走廊进入该房间。

注3：所谓看画，其实只要身体正对画就可以了，大致顺序以起点为初始位置就是左1（左边第1幅图）、右1、左1、左2、右2、左2、左3、右3、左3……依次前进至第7幅图时宝箱就会出现。行走时最好是走直线，可以按地板上的线来走。

战斗机背上的骑兵



听说本作的空中战部分有《皇牌空战》的制作人员参与，而任务模式中新宿的空战就是最好的证明。这个任务必须通过第十三章才会出现，其内容是消灭"自卫队第6航空团第303飞行队"。虽然只有4架战斗机，但难度非常高。战斗机发射的导弹速度极快，攻击力也很高，只能靠听声音、看雷达来判断回避时机。对战斗机使用追踪攻击很难起作用，因为目标一下子就可以飞出追踪弹的射程。采用对付黑龙时的战术会比较有效，就是在战斗机接近且处于侧飞状态时，用普通的火球来攻击，但要有一定的提前量，一般击中一两次就可将之击落。只要通过此项任务，便可以选用"？？？"形态的"龙"，不过那可是架S-37战机哦！可惜只能在任务模式的空中战才能使用，不过用来打新宿这关时还是挺有《皇牌空战》的感觉哩。另外，我们可以清楚地看到凯姆坐在机仓的外面，手里还拿着剑呢！（汗）

地狱战士击倒法



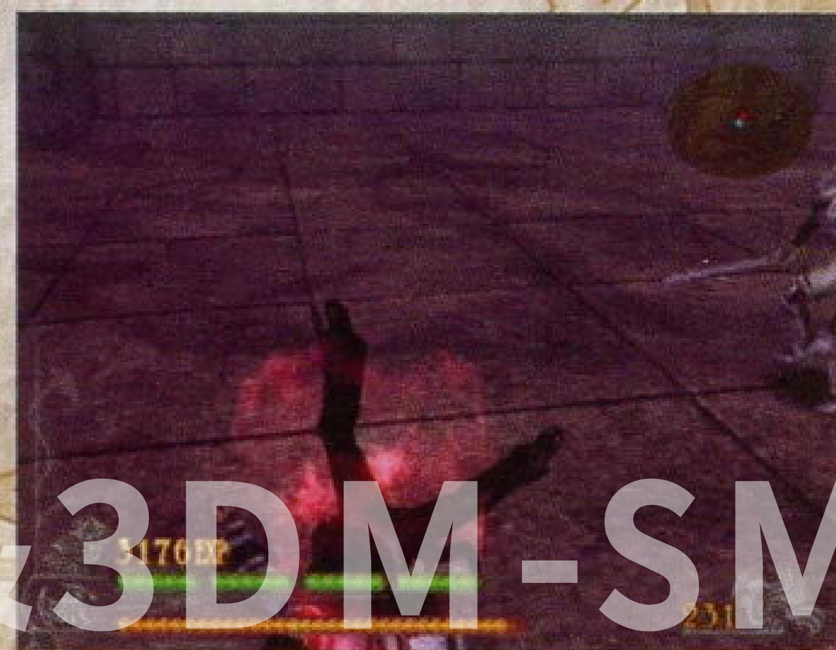
在某些章节的地上战中，有时可以遇到一种从地底下钻出来头上有60秒倒计时的敌兵，时间一到他就会逃走，而在时限内将其打倒就可以得到能增加武器杀人数的黄色光球。由于地狱战士在发红光时不怕物理攻击、发蓝光时不怕魔法攻击，所以要打倒他并不容易。虽然打败他得到的道具并不怎么样，但还是满有挑战性的。胜负师在多次测试之后发现，击倒地狱战士靠的并不是攻击力，而是以攻击回数计算伤害，最好的证明是用攻击力极强的契约者也很难将其打死，只有选用合适的武器才能更容易将其打倒。选择的武器除了速度不能太低外魔法也要好用，以此来增加攻击回数。根据这些的特点，首选武器当然就是LV4的初期武器カイムの剑了，因为其挥动速度较快，火球魔法持续时间长，而且消耗MP很少。战术大致是在地狱战士为蓝色时用□□△将其击倒两次，他站起来时会变成红色，此时用魔法攻击，他会被火球烧到两次，1秒后他又会变成蓝色，按照刚才的方法反复便能将其击败。

关于本作的其他心得

关于视角：本作地面模式的视角存在一个小问题，那就是角色转向后视角不会马上转到角色面对的方向，必须站着不动视角才会调整，这样虽然不会因为视角转得太快而让人头晕目眩，但有时却无法确认面向的环境，而且站着不动调整视角也比较危险。不过只要按L2防御就能快速调整视角了，也较为安全。另外，在空中战时有时会出现找不到准星的情况，按R2键也可以起到不错的调整效果。

关于魔法：凯姆的魔法攻击就算是LV4威力也不算高，那是因为单一的魔法攻击很难对敌人造成多次伤害。魔法击中敌人后无论是否将其击倒，敌人都会处于硬直状态，但却失去了被魔法攻击的判定。此时只要上前用剑攻击敌人就能让他再次出现被魔法攻击的判定，这样一来一个魔法就有可能对敌人造成多次伤害。比如古の霸王放出的魔法阵持续时间较长，且不会击倒敌人，只要放出魔法后剑的攻击节奏得当，一个魔法可以连续打击对手四五次，连一些黑色重装兵也可以一回合搞定。

关于练级：要快速提升凯姆的等级，比较好的场所是后几章的城内战，敌人基础经验值高，场地小，连击易达成，额外经验值也就很高了。要提升武器等级第一章第8节的效果奇佳，敌人数量超过1000人，而且都很弱，LV1的武器打起来也不会觉得累。如果单纯为了杀人数可以把难度调到EASY，基本上十几分钟就能达成千人斩。这一关打上3次至少能练满2件武器，而且也不必刻意为凯姆练级了，因为过关时经验值也不少。要提升红龙的攻击力，最快的方法是玩第十三章第3节的"音乐游戏"，是不是有些意外？过关后可以得5万以上的经验值，基本上每一战都能提升能力，而且通过这一关只要3分钟左右，一般战斗要获得5万经验值可要花数倍的时间。



武器性能一览表

注：以下武器数据均以LV MAX（4级）时为标准。

类别	名称	攻击力	锋利	范围	重量	材质	COMBO	魔法	魔法效果
SWORD	没落した王家の剑	10	A	狭窄	1.3kg	铁	14	ギュリルクロウ	从天上落下8支光之剑。
	古の霸王	32	A	较广	1.5kg	黑暗物质	13	トールクロウ	放出12个魔法阵，对范围内的敌人造成伤害。
	领主の狩猎刀	10	B	狭窄	1.4kg	铁	15	ケルベロスファング	分成5份的冲击波在地面出现爆炸效果。
	死の舞踏	10	A	狭窄	1.6kg	铁	14	フィーラーオブカオス	8个暗黑漩涡在周围旋转，然后扩散开。
	少年の欲望	16	A	狭窄	1.5kg	铁	13	フェアリーホーン	4只妖精在身边旋转，持续时间15秒。
	轮回转生	19	A	狭窄	1.6kg	钢铁	14	ブレスオブミカエル	光之天使文字出现，全身无敌30秒。
	地龙の钩爪	29	A	狭窄	1.7kg	铁矿石	12	クロウオブアイアンウィドウ	天空中落下12根石柱和8个铁球。
	首切り包丁	10	B	狭窄	1.2kg	铁	13	ブレスオブザサクリファイス	自爆损伤33%的HP，攻击力3倍，持续时间20秒。
	涅磐の短剑	10	A	狭窄	1.6kg	陨铁	14	ヴォイスオブサクリファイス	9个三日月状的光弹飞出。
	白蜡の剑	19	A	较广	1.9kg	钢铁	12	インビジブルブレス	25秒内身体透明化且攻击力3倍。
LONG SWORD	月光と暗	32	B	较广	2.1kg	大理石	12	ファングオブイフリート	从地底喷出12根巨大的火柱。
	人斩りの断末魔	32	B	较广	2.2kg	铁	13	サンダークロウ	前方落下16道强烈的雷电。
	连合军兵士の剑	15	B	较广	1.9kg	铁	14	ブレスオブスレイプニル	凯姆被魔方阵包围，15秒内超高速移动。
	デポルポポル	15	A	较广	2.4kg	钢铁	15	クリムゾンフィーラー	8个火球在凯姆周围回转。
	护卫队士の誉	23	B	较广	2.4kg	铁	15	ケルビックブレス	体力回复+防御力低下+3个光球防御，持续时间30秒。
	解放の剑	23	B	较广	1.9kg	铁	13	ボイスオブグンゲニル	放出7把光之剑。
	铁块	62	D	相当广	45.0kg	铁	11	アイオブサクリファイス	在身体周围引发巨大的爆炸。
	焰の篝	23	A	较广	1.9kg	钢铁	12	ボイスオブインフェルノ	5个巨大的火球对敌人进行追尾攻击。
	信义	23	A	较广	1.9kg	钢铁	13	スサノオの牙	地面上出现8个冰冻区域。
	贵正	32	A	较广	1.7kg	钢铁	14	アマテラスの息吹	魔炎包围身体25秒，攻击力与受伤程度均为3倍。
	南海の魔神	19	B	较广	2.1kg	铁	12	ボイスオブバラム	放出5个追尾的小火球。
	ゆりの叶の剑	14	B	较广	2.2kg	铁	13	バスタードウィング	放出7个具有追尾与爆发特性的光之冲击波。
	鬼を裂くもの	29	B	较广	2.2kg	铁	13	ウィザードボイス	发射7个追尾的魔法球。
	カイムの剑	14	B	较广	2.2kg	钢铁	13	ブレイジングウィング	向前方发射3颗较大的火炎弹。
SPEAR	招雷の枪	32	C	相当广	2.5kg	钢铁	12	ボイスオブゼウス	放出6个追尾的雷球。
	王位篡夺者の枪	19	C	相当广	2.4kg	黄钢	14	ボイスオブイオ	发射5枚追尾的雷之箭。
	草原の龙骑枪	23	C	相当广	3.4kg	铁	13	ウィングオブウル	8支冰之枪全方位放出。
	バールベリトの泪	54	C	相当广	3.3kg	铁	12	ボイスオブジン	4个风神之龙卷向前方发射。
	堕天使の枪	32	C	相当广	3.6kg	铁	14	ウィングオブスプライト	发射5枚冷气弹。
	兵士长の圣枪	44	C	较广	3.9kg	钢铁	13	ブラッドオブザバンパイア	放出9个破坏力较强的重力球。
	血族の纹章	19	C	相当广	3.3kg	钢铁	14	フィーラーオブセラフィー	8道炎之轨迹以凯姆为中心扩散开来。
	守りの枪	35	C	相当广	4.5kg	铁	13	ブーリファング	发出8根冰柱。
	皇帝の枪	35	C	相当广	7.8kg	钢铁	12	エレメンタルホーン	5个雷球在凯姆周围回转。
	鱼人の宝杖	20	C	相当广	5.8kg	钢铁	12	ウンディーネブラッド	8个精灵之牙在空中发生爆炸。
ROD	贤者の意志	10	E	狭窄	2.5kg	钢铁	12	ボイスオブアシエル	发射5枚禁断天使的文字弹。
	圣石の杖	15	E	狭窄	2.6kg	铁	14	ファングオブセイレーン	产生10个灼热的喷泉。
	瘦躯の魔术师	14	E	较广	2.8kg	不明	12	シルバーフルーツ	身体被5个魔方阵包围，体力回复。
	知识の杖	16	E	较广	2.1kg	木	13	ウィングオブムーンダウン	5支光之箭贯穿敌人，并在远处爆炸。
AXE	断罪の斧	51	C	狭窄	8.0kg	钢铁	15	スピリチュアルホーン	5只精灵在凯姆周围回转。
	赤の旋风	42	C	狭窄	7.0kg	铸钢	11	ギガンテスクロウ	召唤暗黑星云，9颗巨大的陨石落下。
	不净なる斧	54	C	狭窄	8.0kg	钢铁	12	アイオブサラマンダー	沙罗曼蛇之炎在周围发生大爆炸。
	骨碎き	20	C	较广	5.0kg	钢铁	12	ファングオブクエイク	12根巨大的石柱从地面伸出。
	渴きの战斧	39	C	狭窄	5.0kg	大理石	12	ファントムアイ	巨大的冲击波在较大范围内爆炸。
	处刑台の记忆	35	C	较广	5.0kg	铁	14	ディバインネイル	4枚光之刃以曲线状飞出。
POLE AXE	双子の牙	44	C	较广	3.8kg	钢铁	13	ボイスオブロキ	发射追尾的光之箭5支。
	霞切り	43	C	相当广	3.0kg	钢铁	13	カスケードファング	喷出5道爆水之壁。
	王妃の玉座	40	C	相当广	3.0kg	铁	12	ヴォルテックスブラッド	在8处集中能量在一定时间内发生爆炸。
	日出国の魔刃	32	B	相当广	3.0kg	钢铁	13	ブラッディネスオブザペイン	8个魔方阵产生毒雾对敌人造成伤害。
	岚神の闪击	44	C	相当广	3.2kg	钢铁	13	トルネードホーン	龙卷风将凯姆包围，持续时间25秒。
	火鳞の战斧	48	C	相当广	4.0kg	铁	14	ブレスオブベリアル	25秒内凯姆的攻击力大幅上升。
	死神の大镰	48	C	相当广	3.8kg	钢铁	12	ブラッドオブフォビドゥンシー	10个血之魔方阵对敌人造成伤害。
	背理の镰	19	C	相当广	5.8kg	铁	12	ファングオブシルフ	10股恋之精灵的龙卷风出现。
MACE	恶魔の铁棍	51	E	狭窄	9.0kg	铸铁	14	ブラッディラディアンス	放出8道魔界之门。
	拷问部屋の肉块	23	E	狭窄	8.0kg	钢铁	13	ブレスオブアレス	20秒内受到战神的保护，伤害度减至33%。
	圣なる槌矛	39	E	狭窄	4.0kg	青铜	12	ガブリエルクロウ	收集大天使之光在12处引发爆炸。
	炎风の槌矛	19	E	狭窄	5.0kg	铁	14	ウィングオブピクシー	8个光球向前方发射。
	破戒の槌矛	32	E	狭窄	5.5kg	钢铁	13	ファングオブイシュタル	18个魔方阵中喷出岩石。
	破狱の针鼠	32	E	狭窄	5.0kg	钢铁	13	ザファンズホーン	4道火焰在凯姆身边回转32秒。
	农民の残梦	19	E	狭窄	4.5kg	铁	12	クラッギークロウ	天空落下12根石柱。
	对きの槌矛	48	E	狭窄	3.8kg	钢铁	13	ヴェイパークロウ	天空落下12个水块。
	骷髅の宴	54	E	相当窄	10.0kg	陨铁	13	ブレスオブフェッター	15秒内移动力、攻击力、受伤程度均为3倍。
HAMMER	忘却の羽根	54	E	狭窄	12.0kg	铸铁	11	ブーリシンガルネイル	4枚会爆炸的光之刃以曲线状飞出。
	雷龙の叫び	35	E	狭窄	12.5kg	铸钢	12	バルディエルウィング	8颗雷弹直线发射。
	匠のつるはし	51	D	较广	12.0kg	钢铁	12	タロスウィング	5颗铁球一同发射，射程较长。
	亡国の础	20	D	较广	6.5kg	铁	12	ライトニングブラッド	配置16颗会爆炸的雷球。

文：邪魔天使



仙乐传说	NAMCO	RPG
NGC テイルズ オブ シンフォニア	2003年8月29日	日版
1～4人	3格	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

《仙乐传说》不愧是最近难得的佳作，想必各位玩家等这个游戏的研究已经很久了吧。不要急，邪魔我立马给大家献上这套丰盛的大餐，希望广大的"传说迷"们喜欢。如果还有疑问那就请发Email给在下，来信必复。（Email地址：ucg@ucg.com.cn）

特技

注："T"表示T类型技巧，"S"表示S类型技巧，没有标注的就是两种类型都能习得。

ロイド

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型	属性
特技	魔神剑	初期习得		斩TS	
	瞬迅剑	4		突TS	
	散沙雨	7		突TS	
	虎牙破斩	9		斩TS	
	裂空斩	11		斩TS	
秘技	狮子战吼	14		突TS	
	魔神剑・双牙	16	使用魔神剑50次以上	斩T	
	刚・魔神剑	16	使用魔神剑50次以上	斩S	
	风迅剑	18	使用瞬迅剑50次以上	突T	风
	空破冲	18	使用瞬迅剑50次以上	突S	
	秋沙雨	21	使用散沙雨50次以上	突T	
	综雨冲	21	使用散沙雨50次以上	突S	
	真空裂斩	24	使用裂空斩50次以上	斩T	
	裂斩风	24	使用裂空斩50次以上	斩S	
	虎牙连斩	27	使用虎牙破斩50次以上	斩T	
	虎牙烈斩	27	使用虎牙破斩50次以上	斩S	
	狮吼旋斩	30	使用狮子战吼50次以上	突T	
	狮吼翔破阵	30	使用狮子战吼50次以上	突S	
奥义	魔神空牙冲	32	魔神剑上位技使用50次以上，瞬迅剑上位技使用50次以上	斩突TS	
	魔神双破斩	35	魔神剑上位技使用50次以上，虎牙破斩上位技使用50次以上	斩TS	
	烈风空牙冲	38	瞬迅剑上位技使用50次以上，裂空斩上位技使用50次以上	斩突TS	
	飞天翔驱	40		突TS	
	狮吼烈风	41	裂空斩上位技使用50次以上，狮子战吼上位技使用50次以上	斩突TS	
	聚雨双破斩	44	散沙雨上位技使用50次以上，虎牙破斩上位技使用50次以上	斩突TS	
	狮子千裂破	47	散沙雨上位技使用50次以上，狮子战吼上位技使用50次以上	斩突TS	
	魔神连牙斩	50	使用魔神・双牙50次以上	斩T	
	魔皇刃	50	使用刚・魔神剑50次以上	斩S	
	猛虎豪破斩	58	使用虎牙烈斩50次以上	斩S	
	斩光时雨	58	使用秋沙雨50次以上	斩T	
变化技	雷破斩		用雷属性武器使用虎牙破斩200次以上	斩TS	雷
	瞬雷剑		用雷属性武器使用瞬迅剑200次以上	突TS	雷
	岩碎剑		用地属性武器使用刚・魔神剑200次以上	斩S	地
	凤凰天驱		用火属性武器使用飞天翔驱200次以上	突TS	火
秘奥义	天翔苍破斩		取得"时空剑士"的称号，装备マテリアルブレード时，战斗中处于濒死状态（HP在1/8以下），ABX三键同时按下		
防御技	粹护阵		旧トリエット迹事件自动习得，TP10%消费，除了一部分攻击，不管防御多少次都不会被破防		

コレット

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型	属性
特技	レイトラスト	初期习得		TS	
	ピコハン	8		TS	
秘技	アイテムスティール	10		TS	
	ブランディス	12		TS	
	レイシレーゼ	15	使用レイトラスト50次以上	T	
	ルーンスティア	15	使用レイトラスト50次以上	S	
	ピコピコハンマー	18	使用ピコハン50次以上	T	
	パラライボール	18	使用ピコハン50次以上	S	雷
奥义	ローバーアイテム	28	使用アイテムスティール50次以上	TS	
	グランシャリオ	32	レイトラスト与ピコハン使用50次以上	TS	雷
	リミュエレイヤー	36	使用レイシレーゼ50次以上	T	
	スティアフェンネル	36	使用ルーンスティア50次以上	S	
	レンジウィングル	40	使用ブランディス50次以上	T	
	ソルフェージュ	40	使用ブランディス50次以上	S	
	ピコレイン	44	使用ピコピコハンマ-50次以上	T	
	パラライパルティータ	44	使用パラライボール50次以上	S	雷
	スターダスト・クロス	50		TS	
天使术	エンジェル・フェザー		旧トリエット迹事件习得		光
	ホーリーソング		封印解放时习得		光
	リヴァヴィウサー		封印解放时习得		光
	ジャッジメント		救いの塔事件习得		光
秘奥义	ホーリィ・ジャッジメント		ジャッジメント与ホーリーソング使用50次以上，战斗中使用ホーリーソング时一定几率发动		光
防御技	レデュース・ダメージ		旧トリエット迹事件习得，TP10%消费，排除一部分攻击的防御技，不管防御多少次都不会被破防		
特殊技	コチハン		使用ピコハン200次以上，攻击属性是冰属性时使用ピコハン		冰
	ポイハン		使用ピコハン200次以上，随机发动		毒

ジーニアス

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型	属性
初级魔术	ファイアボール	初期习得		TS	火
	ストーンブラスト	3		TS	地
	ウィンドカッター	5		TS	风
	アクアエッジ	7		TS	水
	ライトニング	9		TS	雷
	アイシクル	11		TS	冰
中级魔术	ロックブレイク	14	使用ストーンブラスト50次以上	T	地
	グレイブ	14	使用ストーンブラスト50次以上	S	地
	スプレッド	17	使用アクアエッジ50次以上	T	水
	アクアレイザー	17	使用アクアエッジ50次以上	S	水
	エアスラスト	20	使用ウィンドカッタ-50次以上	T	风
	エアブレイド	20	使用ウィンドカッタ-50次以上	S	风
	イラプション	23	使用ファイヤーボール50次以上	T	火
	フレイムランス	23	使用ファイヤーボール50次以上	S	火
	サンダーブレード	26	使用ライトニング50次以上	T	雷
	スパークウェーブ	26	使用ライトニング50次以上	S	雷
	アイストーネード	29	使用アイシクル50次以上	T	冰
	フリーズランサー	29	使用アイシクル50次以上	S	冰
上级魔术	アドブレッシャー	32		TS	地
	タイダルウェイブ	38	使用スプレッド50次以上	T	水
	サイクロン	50	使用エアスラスト50次以上	T	风
	グランドダッシャー	47	使用ロックブレイク50次以上	T	地
	エクスプロード	56	使用イラプション50次以上	T	火
	インディグネイション	61	使用サンダーブレード50次以上	T	雷
	メテオスォーム		与オリジン签订契约后去ヘイムダール右上角		
复合上级魔术	レイジングミスト	35	イラプション与スプレッド习得	T	水
	スパイラルフレア	35	フレイムランス与アブレイド习得	S	火
	グラビティ	42	サンダーブレード与ロックとブレイク习得	T	
	ヴォルトアロー	40	フレイムランス与スパークウェブ习得	S	雷
	アブソリュート	44	グレイブ与フリーズランサー习得	S	冰
	マイトアトラス	48	アクアレイザー与ウィンドブレイド习得	S	风
	バイトオブアース	54	グレイブ与スパークウェブ习得	S	地
	プリズムソード	58	マイトアトラス与アブソリュート习得，并且サンダーブレード或スパークウェブ习得	S	光
秘奥义	インディグネイト・ジャッジメント		インディグネイション使用50次以上，OVER LIMITS时使用インディグネイション	T	雷
防御技	フォースフィールド		旧トリエット迹事件习得，TP10%消费，除了一部分攻击，不管防御多少次都不会被破防		

クラトス&ゼロス

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型
特技	魔神剑	初期习得		TS
	瞬迅剑	初期习得		TS
秘技	魔神剑・双牙	15	使用魔神剑50次以上	T
	刚・魔神剑	15	使用魔神剑50次以上	S
	闪空裂破	23		S
	风迅剑	28	使用瞬迅剑50次以上	T
	空破冲	28	使用瞬迅剑50次以上	S
奥义	闪空冲裂破	43	使用闪空裂破50次以上	T
	闪光坠刃牙	43	使用闪空裂破50次以上	S
	红莲剑	40	习得イラプション	TS
	雷神剑	40	习得サンダーブレード	TS
	风雷神剑	52	习得サンダーブレード	TS
	魔神闪空破	49	魔神剑的秘技习得，闪空裂破的秘技习得	TS
初级魔术	ファイアボール	初期习得		TS
	ウィンドカッター	8		TS
	ストーンブラスト	10		TS
	ライトニング	12		TS
中级魔术	エアスラスト	18	使用ウィンドカッター50次以上	TS
	サンダーブレード	21	使用ライトニング50次以上	TS
	イラプション	31	使用ファイアボール50次以上	TS
	グレイブ	34	使用ストーンブラスト50次以上	TS
回复	ファーストエイド	初期习得		TS
	ヒールウィンド	26	使用ファーストエイド50次以上，习得エアスラスト	TS
	ヒールストリーム	46	使用ファーストエイド50次以上，习得グレイブ	TS
天使术	ジャッジメント	初期习得	クラトス归队时习得	
防御技	粹护阵	初期习得	TP10%消费，除了一部分攻击，不管防御多少次都不会被破防	

プレセア

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型	属性
特技	爆碎斩	初期习得		TS	
	弧月闪	初期习得		TS	
	崩袭击	初期习得		TS	
	裂旋斧	25		TS	
秘技	翔月双闪	33	使用弧月闪50次以上	T	
	月闪空破	33	使用弧月闪50次以上	S	
	双旋连斧	36	使用裂旋斧50次以上	T	
	牙旋豪斧	36	使用裂旋斧50次以上	S	
	爆坏连舞	39	使用爆碎斩50次以上	T	地
	爆焰烧破	39	使用爆碎斩50次以上	T	地
	崩升袭击	42	使用崩袭击50次以上	T	
	岩碎袭击	42	使用崩袭击50次以上	S	地
奥义	狮吼灭龙闪	初期习得		TS	
	翔舞烈月华	41	使用翔月双闪50次以上	T	
	空旋连转斧	45	使用双旋连斧50次以上	T	
	双月爆连舞	50	爆碎斩与弧月闪的秘技使用50次以上	TS	地
	斧颚袭碎击	51	爆碎斩和崩袭击的秘技使用50次以上	TS	地
	崩袭地颚阵	56	使用岩碎袭击50次以上	S	地
	连牙爆碎迅	56	使用爆坏连舞50次以上	T	地
防御技	地精阵	初期习得	TP10%消费，除了一部分攻击，不管防御多少次都不会被破防		

リーガル





种类	特技名	修得LV	修得条件	类型
回复	治愈功	39		TS
	发气治愈功	52		T
	炼气治愈功	52		S
地上技	裂蹴击	初期习得		TS
	天崩流	初期习得		TS
	飞叶翻步	初期习得		TS
	三散华	38	使用裂蹴击50次以上	TS
	牙狼连涛打	60	使用三散华50次以上	TS
对空技	天月旋	初期习得		TS
	飞燕脚	初期习得		TS
	凄龙昂	初期习得		TS
	飞燕连脚	40	使用飞燕脚50次以上	T
	飞龙颚	40	使用飞燕脚50次以上	S
	凄把龙昂	46	使用凄龙昂50次以上	T
	凄龙冲破昂	46	使用凄龙昂50次以上	S
	月华流丽	57		TS
空中技	鹰爪蹴击	初期习得		TS
	鹰爪猛袭脚	43	使用鹰爪蹴击50次以上	T
	鹰嘴袭落	43	使用鹰爪蹴击50次以上	S
	三华猛蹴脚	55		TS
防御技	不到	初期习得	TP10%消费，除了一部分攻击，不管防御多少次都不会被破防	
特殊技	飞燕连天脚	战斗中变化	使用飞燕连脚200次以上，武器风属性时使用飞燕连脚	T

料理

料理名	习得场所
サンドイッチ	初期习得
リゾット	冒险者之村ハイマ宿屋里冒气的茶壶
ラーメン	神秘之里ミズホ头领家放外卖的小架子
ナポリタン	进入DISC2后去アルタミラ的宿屋，选择晚上出去散步，在4楼找到一个南瓜
ロールキャベツ	砂漠之花トリエット宿屋2楼
フルーツポンチ	王都メルトキオ里ゼロス家2楼
ポワレ	森闲之村オゼット宿屋的鹦鹉
フルーツケーキ	空中都市エグザイア猫人所在房间的楼下
おにぎり	渔港イズールド猫人探险队右边的民家
炒饭	学园都市サイバック学术资料馆的书架
カレーライス	プレセア恢复后，在アルテスタ的家与タバサ对话
みそおでん	终盘从テセアラ回来后在ロイド的房间
オムライス	港町パルマコスタ学校里放红玉的篮子
ハンバーグ	王都メルトキオ武器屋的招财猫
茶碗蒸し	雪景之街フラノール教会里的木鱼
クリームシチュー	隐之里ヘイムダール族长家的画
肉锅	遗迹の街アスカード，アイーシャの家2阶の蓄音机
鱼锅	希望（再生）之街ルイン道具屋里的巨大蚊香猪
グラタン	在终盘，森闲之村オゼット　プレセア家木熊
ペスカトーレ	ラーセオン溪谷途中小屋的兔龟
とんかつ	王都メルトキオ东边的导きの小屋，リーガル取得称号“ザ・アイアンシェフ”后，将行动人物换成リーガル，然后与厨师对话
ポテトサラダ	ラーセオン溪谷附近的导きの小屋，リーガル取得称号“ザ・アイアンシェフ”后，将行动人物换成リーガル，然后与厨师对话
ビーフシチュー	最终决战前在王都メルトキオ教会旁边与ワンダーシェフ对话，リーガル取得称号“ザ・アイアンシェフ”
パエリア	遗迹之街アスカード，リーガル取得称号“ザ・アイアンシェフ”后，将行动人物换成リーガル，然后与宿屋前的厨师对话

リフィル

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型	属性	备注
初级魔术	ファーストエイド	8		TS		我方一人HP30%回复
	チャージ	8		TS		将自己的TP分一部分给我方一人
	バリアー	10		TS		我方一人的防御力一段时间上升
	リカバー	13		TS		我方一人毒、猛毒、麻痹、封印、石化回复
	シャープネス	14		TS		我方一人的攻击力一段时间上升
	ディスペル	16		TS		取消我方一人战斗中的魔法状态
中级魔术	フォトン	18		TS	光	
	ナース	26	使用ファーストエイド50次以上	T		我方全员HP40%回复
	ヒール	26	使用ファーストエイド50次以上	S		我方一人HP60%回复
	フィールドバリアー	29	使用バリアー50次以上	T		我方全员防御力一定时间上升
	フリントプロテクト	29	使用バリアー50次以上	S		我方一人防御力大幅度上升，在战斗中一直有效
	リキュペレート	32	リカバー习得	T		范围内毒、猛毒、麻痹、封印、石化回复
	レストア	32	リカバー习得	S		我方一人异常状态回复，并在一定时间内异常状态无效
	アグリゲットシャープ	35	使用シャープネス50次以上	T		我方全员攻击力一定时间上升
	キーネスト	35	使用シャープネス50次以上	S		我方一人攻击力大幅度上升，在战斗中一直有效
	エスプレイドイレイズ	38	使用ディスペル50次以上	T		我方全员状态变化取消
	アンチマジック	38	使用ディスペル50次以上	S		我方一人状态变化取消，并在一定时间内状态变化无效
上级魔术	レイズデッド		ユウマシ湖事件习得	TS		我方一人战斗不能回复
	ハートレスサークル	41	使用ナース50次以上	T		移动中全员，战斗中范围内我方HP回复
	キュア	41	使用ヒール50次以上	S		我方一人HP完全回复
	レイ	46	使用フォトン50次以上	T	光	
	ホーリーランス	46	使用フォトン50次以上	S	光	
	リザレクション	50	使用ハートレスサークル50次以上	T		我方全员HP大回复
	リバイブ	50	使用キュア50次以上	S		战斗中我方一人战斗不能自动回复
防御技	フォースフィールド		旧トリエット迹事件习得			TP10%消费，排除一部分攻击的防御技，不管防御多少次都不会被破防

元之精灵
マクスウエル

要得到这个元之大精灵其实并不难，首先队伍中要有8人，然后之前要与精灵王オリジン签订契约。这时去テセアラ空中都市エグザイア，在一个妇女和老婆婆说话的地方，从屋子后面绕过去就能找到元之精灵的石板。只要装备上地、水、火、风四个契约戒指（不装备在参加战斗的角色身上也可），就会与マクスウエル战斗，胜利后获得元之精灵マクスウエル。

しいな

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型	属性	备注
特技	散力符	初期习得		TS		一定概率让敌人在短时间内防御力下降
	幽幻符	26		TS		一定概率让敌人在短时间内命中率下降
	蛇拘符	34		TS		一定概率让敌人在短时间内回避率下降
	操冥符	48		TS		战斗中，作为对象的我方一人当体力为零时复活
秘技	生吸符	22		TS		吸收敌人 HP
	精吸符	30		TS		吸收敌人 TP
	散力翔符	37	使用散力符 50 次以上	T		一定概率让敌人在短时间内防御力下降
	散力凄符	37	使用散力符 50 次以上	S		一定概率让敌人在短时间内防御力下降
	幽幻翔符	44	使用幽幻符 50 次以上	T		一定概率让敌人在短时间内命中率下降
	幽幻凄符	44	使用幽幻符 50 次以上	S		敌人在短时间内命中率下降
	蛇拘翔符	53	使用蛇拘符 50 次以上	T		一定概率让敌人在短时间内回避率下降
	蛇拘凄符	53	使用蛇拘符 50 次以上	S		敌人在短时间内回避率下降
奥义	炸力符	15		TS		
	冲力扬符	40		TS		
	风刃缚封	56		TS		让敌人浮空，但对体重重的敌人和空中的敌人无效
	破魔涛符	61	使用炸力符 50 次以上	TS		
降晶符	表降晶符・火		与イフリ－ト签订契约时习得		火	让我方一人的物理攻击带有火属性
	表降晶符・水		与ウンディ－ネ签订契约时习得		水	让我方一人的物理攻击带有水属性
	表降晶符・风		与シルフ签订契约时习得		风	让我方一人的物理攻击带有风属性
	表降晶符・光		与ルナ签订契约时习得		光	让我方一人的物理攻击带有光属性
	里降晶符・地		与ノ－ム签订契约时习得		地	让我方一人的物理攻击带有地属性
	里降晶符・冰		与セルシウス签订契约时习得		冰	让我方一人的物理攻击带有冰属性
	里降晶符・雷		与ヴォルト签订契约时习得		雷	让我方一人的物理攻击带有雷属性
	里降晶符・暗		与シャドウ签订契约时习得		暗	让我方一人的物理攻击带有暗属性
召唤	降灵召唤・狐铃	初期习得			无	
	降灵召符・火		与イフリ－ト签订契约时习得		火	召唤火之精灵イフリ－ト
	降灵召符・水		与ウンディ－ネ签订契约时习得		水	召唤水之精灵ウンディ－ネ
	降灵召符・风		与シルフ签订契约时习得		风	召唤风之精灵シルフ
	降灵召符・光		与ルナ签订契约时习得		光	召唤光之精灵ルナ
	降灵召符・地		与ノ－ム签订契约时习得		地	召唤地之精灵ノ－ム
	降灵召符・冰		与セルシウス签订契约时习得		冰	召唤冰之精灵セルシウス
	降灵召符・雷		与ヴォルト签订契约时习得		雷	召唤雷之精灵ヴォルト
	降灵召符・暗		与シャドウ签订契约时习得		暗	召唤暗之精灵シャドウ
	降灵召符・源		与オリジン签订契约时习得		物	召唤精灵之王オリジン
	降灵召符・元		与マクスウエル签订契约时习得		物	召唤元之精灵マクスウエル
防御技	冲弹符	初期习得	TP10% 消费，除了一部分攻击，不管防御多少次都不会被破防			

骷髅剑士ソ－ドダンサ－

游戏中会在三个地方看到骷髅剑士ソ－ドダンサ－（标志是一个黑色的不会动，会说话的骷髅头），它的HP有8888，实力强劲。每打败它一次就能获得三神器中的一件，而这些道具都有很好的效果。第一次遇到它是在オサ山道出口附近的坑道内（就是第一次与しいな见面的那个山道），此时实力可能不够，练几级再来打吧。打败它获得ヤタノカガミ，效果是战斗中HP、TP徐徐回复。注意，如果发生ハイマ出发去拯救之塔的情节后还不去打的话它就会消失，以后也不会出现了。第二次是在ガオラキアノ森（从ミズホ这边进入，然后按上、左下的顺序就能找到），胜利后得到ヤサカニノマガタマ，效果是所有异常状态无效。注意，进入DISC2后它会消失，并且此时队伍中要有リフィル和ジ－ニアス。第三次是在イセリア的森林，出现条件是あらすじ132之后出现，打败它后得到クサナギノツルギ，效果是对死体、恶魔系的敌人伤害增加。

ルイン复兴

当医好ピエトロ的病后，他就会在ルイン为再兴ルイン而集资。只要付了钱，出ルイン再进来，ルイン就会根据所出的资金而进行重建。ルイン有12段升级，经计算，每次给2万，一共给60万就是最少的资金。

メテオスォ－ム

陨石风暴可以说是ジ－ニアス最强的魔法，要习得它就要在妖精隐之里ヘイムダ－ル崩坏后，在最终战之前去那里，然后到河的右上方与人对话发生事件后习得。

称号

ロイド

称号	条件	升级时的能力奖励
剑士	最初持有	
はぐれ剑士	从イセリア村被追放时获得	HP・力・防御
时空剑士	进入最终迷宫时获得	HP・力・防御・命中
グルメマスタ－	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダ－シェフ对话（注一）	防御・知力・回避
ノ－ブル＆フォ－マル	祝贺晚餐会事件（注二）	服装变换
俺は海贼	アイフリ－ド事件（注三）	服装变换
海が好き	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件（注四）	服装变换
やさしい理想论者	ミズホ发生的事件	TP・防御・知力
すけべ大魔王	导きの温泉事件（注五）	知力・回避
おじさん	レアバ－ド入手后去トリエット玩“おじさん”的迷你游戏	TP・知力
ソ－ドオブソ－ド	斗技场单人战上级通过	所有能力
タクティカルリ－ダ－	斗技场组队战上级通过	TP・知力・回避・命中
剑客	LV20	HP・力・防御
剑豪	LV40	HP・力・防御・命中
剑圣	LV100	防御・回避
コンボ初心者	战斗时10HIT以上连击达成	力・命中
コンボ有段者	战斗时30HIT以上连击达成	TP・力・命中
コンボ达人	战斗时60HIT以上连击达成	HP・TP・力・命中
コンボ免许皆传	战斗时100HIT以上连击达成	TP・命中
テトラスラッシュ	战斗时个人4连携达成	HP・力
猪突猛进	到与ユアン战斗前一次都不逃跑	HP・力・防御・回避
おさみしなみだ	PARTY两人以上时，战斗中仅剩ロイド一人，经常对他发号令	防御・回避
命令させろ	一次战斗中使用10次以上ショ－トカット	TP・知力
时期尚早	与ロディル战斗时，参战人员的LV合计在145以下	HP・TP・防御
永远の练习生	到与キリア战斗前不更换武器	HP・力・防御・回避・命中
ベルセルク	难度HARD以上战斗256次	HP・力・命中

しいな

称号	条件	升级时的能力奖励
谜の暗杀者	最初持有	
召灵符术师	与ウンディ－ネ签订契约	TP・知力
六门符术师	与地・水・火・风・雷・冰之精灵签订契约	TP・知力・命中
马子にも衣装	祝贺晚餐会事件	服装变换
次期头领	ミズホ的头领觉醒（注十）	服装变换，战斗中低概率武器变成花札
ビ－チクィ－ン	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
食の达人	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダ－シェフ对话	防御・知力・回避
トレジャ－ハンタ－	打开所有宝箱	力・防御・知力
ボインちゃん	导きの温泉事件	HP・防御
バトル抚子	斗技场单人战上级通过	所有能力
轻业师	LV40	HP・力・防御
マスタ－符术师	LV100	HP・防御
臆病者	战斗中用しいな成功逃走50次	TP・知力・回避
优柔不断	战斗中逃走・逃走解除实行3次以上	HP・防御
コンビネ－ション	一次战斗中使用两次U・ATTACK	力・命中
一致团结	用しいな使用U・ATTACK一次性结束战斗	HP・力・命中

クラトス

称号	条件	升级时的能力奖励
佣兵	最初持有	
里切り者	去イセリア人间牧场时自动获得	TP・防御・知力
お父さん	最终决战前クラトス加入时SKIP获得	知力・回避・命中
グルメマスタ－	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダ－シェフ对话	防御・知力・回避
ジャッジメント	最终决战前クラトス加入时获得	服装变换
斗技场の霸者	斗技场单人战上级通过	所有能力
魔剑士	LV20	HP・TP・知力
战神	LV40	HP・力・知力
斗神	LV100	HP・知力・命中
テトラスラッシュ	战斗时个人4连携达成	HP・力

ジーニアス

称号	条件	升级时的能力奖励
マジックユーザー	最初持有	
优等生	パルマコスタ学校的测试事件	知力・命中
トモダチ	リフィル因为热而昏倒的事件（注七）	力・防御
厨房の小さな巨人	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御・知力・回避
七五三	祝贺晚餐会事件	服装变换
ねこねここねこ	メルトキオ的猫人事件（注八）	服装变换
麦わらボウシ	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
姊想い	从マーテル教会回来后去学校与リフィル对话	HP・防御
アイテムコレクター	コレクター图鉴完成后去ハコネシア岬见コットン	HP・力
人物博士	人物图鉴完成后去アスカード见ハーレイ	力・防御
かけひき上手	グランテセアラブリッジ上的迷你游戏通过	HP・力
最强の12岁儿	斗技场单人战上级通过	所有能力
マナを识る者	游戏终盘在ヘイムダール习得メテオスォーム时	TP・知力・回避・命中
ソーサラー	LV20	HP・TP・命中
ウォーロック	LV40	HP・TP・知力・命中
用意周到	战斗中更换武器5次以上	HP・力・命中
学习しない	战斗中对敌人使用他所抗的属性的魔法10次以上	回避・命中
他力本愿	什么都不做结束战斗	防御・知力
くるくるマジック	一次战斗使用所有属性的术	TP・知力
グミは嫌い	到フウジ山岳之前不使用グミ系的道具	所有能力

コレット

称号	条件	升级时的能力奖励
かけだし神子	最初持有	
再临スピリチュア	王都メルトキオ追教皇的情节	HP・力・回避
ドジっ娘	调查イセリア村学校墙壁上的洞	HP・力
カリスマコック	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御・知力・回避
淑女	祝贺晚餐会事件	服装变换
天然メイデン	フラノール看雪事件发生后去王都メルトキア城右侧与两个侍女对话事件发生	服装变换
渚のマーメイド	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
薄幸少女	在サイバック发现コレット的症状时	HP・防御
トップブリーダー	给30条狗取完名字（注六）	知力・回避・命中
ぺったんこ	导きの温泉事件	HP・防御
特级ウェイトレス	パルマコスタ学校料理排送的迷你游戏	防御・知力
炸裂女の子	斗技场单人战上级通过	所有能力
神子	LV20	TP・知力・命中
タイニーエンジェル	LV40	力・知力・命中
エンジェリックガール	LV100	HP・防御
ずっこけ娘	使用アイテムスティール或ローバーアイテム400次	HP・力・防御
气にしない	以异常状态开始战斗，然后结束战斗	HP
一途な想い	战斗中使用同一技巧10次以上	TP・命中
廊下は静かに	战斗中不使用跑结束战斗	TP・回避
仲间想い	到与アザトル战斗前不能让任何一人战斗不能过	所有能力

ゼロス

称号	条件	升级时的能力奖励
魔剑士	最初持有	
プリンセスガード	ヒルダ公主夺还事件（注十一）	力・防御
ジゴロ	与各地的所有女性对话后，回家与セバスチャン对话	所有能力
总料理长	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御・知力・回避
しゃべると三枚目	祝贺晚餐会事件	服装变换
谜の美剑士	あらすじ125以后，在王都メルトキオ于ゼロス家前发生	服装变化，战斗中低概率武器变为花束
极上ナンパ师	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
アホ神子	第一次去ミズホ与副头领见面后的SKIP（不要出村，在村里多逛一下）	力・命中
グランドチャンプ	斗技场单人战上级通过	所有能力
辉光剑士	LV40	HP・TP・力・知力
丽しき剑士	LV100	HP・防御
テトラスラッシュ	战斗时个人4连携达成	HP・力
ハーレム	ゼロス＋女性3人参加战斗	防御・知力・回避
ギルガメス	战斗时装备エクスカリバー・ゴールドアーマー・ゴールデンヘルム・Bラインシールド（或者Hガントレット）・ジェットブーツ取得胜利	HP・TP・力・防御
战斗奉行	战斗中行使4次以上的号令	TP・知力
おしゃべり	战斗中让ゼロス说50次以上的话	知力・回避・命中

リフィル

称号	条件	升级时的能力奖励
教师	最初持有	
遗迹マニア	旧トリエット迹事件	TP・知力
ヒーラー	ユニコーンホーン入手时	TP・力・防御
ギリギリ料理人	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御・知力・回避
ゴージャスお姊样	祝贺晚餐会事件	服装变换
巫女さん	第二次去アスカード遗迹时的巫女事件（注九）	服装变换
日焼けは嫌	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
弟想い	旧トリエット攻略后去トリエット	HP・防御
モンコレディ	完成モンスター图鉴，然后去ノヴァ的龙车与ノヴァ对话	TP・知力
コロシアムクィーン	斗技场单人战上级通过	所有能力
学者	LV20	HP・知力
博士	LV40	HP・力・知力・回避
贤者	LV100	HP・知力
アイテム系	一次战斗让リフィル使用道具5次以上	防御・回避
红四点	让4名女性参加战斗	知力・回避
七转び八起き	一次战斗有5次以上战斗不能	HP・防御
サバイバー	战斗终了时只有リフィル一人生存	所有能力

プレセア

称号	条件	升级时的能力奖励
寡默な娘	最初持有	
大人な子供	アルタミラ右上的墓	HP・力・命中
うつろな魂	打倒アビシオン（注十二）	所有能力
マスターシェフ	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御・知力・回避
おしゃま	祝贺晚餐会事件	服装变换，战斗时，低概率武器变为兔子布偶
梦见る黑き旅人	アルタミラ社长室的事件（注十三）	服装变换，变成OVERLIMITS状态时，会说"ルブルドゥ"
初めての海	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
斗技场に笑く花	斗技场单人战上级通过	所有能力
斧っ娘	LV40	HP・TP・防御
はっちゃけ娘	LV100	HP・力
脆き盾	战斗时被破防10次以上	HP・防御
红一点	プレセア＋男性3人参加战斗	防御・知力・回避
驯れ合い	与テセアラ出身的人一起战斗	防御・知力
ハンター	同种族的敌人连续战斗5次以上	力・命中

リーガル

称号	条件	升级时的能力奖励
囚人兵	最初持有	
レザレノ会长	レザレノ・カンパニー社长室发生事件后获得	力・防御・知力
永远の廉士	レザレノ・カンパニー社长室发生事件后获得	TP・回避・命中
真の料理人	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御・知力・回避
ダンディ	祝贺晚餐会事件	服装变换
ザ・アイアンシェフ	决战前去メルトキオ教会右边发生与ワンダーシェフ的事件	服装变换
スイマー	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
キングオブアリーナ	斗技场单人战上级通过	所有能力
バトルアーティスト	LV40	HP・力・命中
ミスターパーフェクト	LV100	HP・力
うわばみ	战斗中对リーガル使用5次以上的酒类道具	力・防御・命中
むさい	只用男性参加战斗	知力・回避
弱肉强食	与弱小的敌人战斗	HP・防御・回避
尻饼ダンディ	战斗中5次以上被吹飞并不受身	HP・防御・回避
にくきゅうダンディ	飞龙の巢攻略后大地图上的SKIP	TP・力

注一：与ワンダーシェフ对话时，要将显示角色换成想得称号的角色才行。

注二：あらすじ132之后，公主夺还事件发生后去ゼロス的家。

注三：あらすじ132之后，再生之街ルイン复兴后，去街左边的港口与アイフリード对话，对话后选择“よし、买った”。然后出一次街再进来与アイフリード对话，选择“わかった”就行了。

注四：あらすじ132之后，在フラノール发生看雪景的情节，PARTY处在8人的状态去アルタミラ，与旅馆前的女性对话就可以帮她找小孩了。ジョー在沙滩的最里面，与她对话她就能回去；ベス在游园地，与她对话两次然后去找母亲再去找她时她就能回去了；ダイアナ在旅馆2楼，用ゼロス或クラトス与

她对话即可；メアリ－在其余3个小孩都回去后，在沙滩与她对话她就会回去，之后与母亲对话，然后与旅馆的接待员对话，就能让两个与ロイド好感度最高的角色和一个自己选择的角色穿上泳装。

注五：あらすじ132之后，去テセアラ的メルトキオ北边的离岛。最初只有男性进入，当再次进入温泉与温泉前的人对话时就可以在男、女之间选择，此时选择女性，并且ゼロス还在队伍中的话就会获得称号。

注六：当将行动角色换成コレット时，与村子里的狗对话就能给它们取名字。

街名	名字
神托之村イセリア	サル
イセリア附近的导きの小屋	ネコ
沙漠之花トリエット	カメキチ
小港町イズ－ルド	ゴン
港町パルマコスタ	ペス、ペコ
パルマコスタ人间牧场附近的救いの小屋	ガメ
ソダ岛游览船乘场	レイ
ソダ间歇泉	ボブ
穿过ハコネシア山岬后前面的救いの小屋	モン
遗迹之街アスカ－ド	ハル、マル
希望之街ルイン	ラッキ－
冒险者聚集之村ハイマ	チロロ、ろっくん
王都メルトキオ	ロン、プリン
学园都市サイバック	ハク、チュン
神秘之里ミズホ	トラ
森闲之村オゼット	ホ－、ハツ
海之乐园アルタミラ（ケン要在晚上的カジノ通道前）	ルル、ケン
雪景之街フラノ－ル	ブッチ－、ケイ
隐之里ヘイムダ－ル	チラ、クッキ－
空中都市エグザイア	パトラッシ－、コ－ヤ

注七：あらすじ116后，去アルテスタ的家，与ミトス对话后事件发生。这时ジ－ニアス与ミトス前往フウジ山岳找ファンダリア之花，这里的对话选择"こっそり追いかけるか"即可。

注八：あらすじ132之后去王都メルトキオ贫民窟发生事件，去王都道具屋与猫人对话，再到猫人之里与长老对话后回贫民窟。

注九：あらすじ132之后，在ゼロス还在队伍中的情况下去アスカ－ド的神殿遗迹发生事件。

注十：绝海牧场情节之后，在入手ジルコン的事件中くちなわ会提出单挑。之后去ミズホ见副头领就能与くちなわ对决，胜利之后武器"阿修罗"入手，无论胜负"コリンの铃"都会入手。然后在あらすじ132之后与头领家前的おろち对话发生事件。进入屋里与タイガ对话，然后去雷之神殿，进入与雷之精灵签订契约的房间发生事件，之后回ミズホ后就能获得称号。

注十一：绝海牧场情节后，在得到マナリ－フ的情况下去王都ゼロス的家与セバスチャン对话，然后去王城得到在グランテセアラブリッジ有教皇骑士团的消息，然后去グランテセアラブリッジ发生事件。接下来去ガオラキア之森（从オゼット这边进）与教皇骑士团对决后获得。

注十二：要打倒这个BOSS就要先得到暗之装备。在得到魔眼イビルアイ与ソウルイ－タ－的情况去雪景之街フラレ－ル，与一个建筑物前的人对话，得到魔剑ネビリム和ネビリムの键，从此开始收集魔武器。注意，魔武器的攻击力是按杀人数来算的，但所计算的数量是在战胜アビシオン之前的杀人数，也就是说战胜アビシオン后不管再打倒多少敌人都不会算进攻击力里面的。另外，打アビシオン时强烈建议用那个敌我双方攻击力减半的道具，虽然我方攻击力减半，但アビシオン不会一套连击下来打死一人。就这样跟他耗时间，只要回复TP的药够用就行了。

名称	场所
魔剑ソウルイ－タ－	トリエット附近的サンドワ－ム击破后
邪剑ファフニ－ル	ガオラキア之森里的封印的宝箱
魔符黑翼	地之神殿里的封印的宝箱
魔斧ディアボロス	ラ－セオン溪谷的封印的宝箱
魔剑ネビリム	フラノ－ル里的男人
魔眼イビルアイ	トイズバレ－矿山回转石块机关的碎片
魔装アポカリプス	ウィルガイア里封印的宝箱
ビジャスコア	晚上去アルタミラ・カジノ的剧院区域，从一个男人那里花1000元买到
魔杖ケイオスハ－ト	以上所有武器收集后在フラノ－ル发生事件，然后去ハコネシア山岬见好色老头コットン

关于魔剑ソウルイ－タ－：从テセアラ回来后去トリエット与狗旁边的人和道具屋前面的人对话，然后在トリエット西北边发现发光的地方，调查它战胜BOSS后得到。

魔符黑翼要集齐5个小矮人才行。注意，在矿山的那个要酒，可以在パルマコスタ买到；另一个在アルテスタ家里。

关于ビシャスコア：如果没得到邪剑ファフニ－ル就不会出现卖它的人。

注十三：あらすじ125之后去アルタミラ里レザレノ・カンパニ－的会长室发生事件后得到。

复合特技

名称	复合
ピコ破斩	ピコハン＋虎牙破斩 ピコピコハンマ－＋虎牙破斩 ピコピコハンマ－＋虎牙烈斩 ピコレイン＋猛虎豪破斩
ピコ空裂破	ピコハン＋闪空裂破 ピコレイン＋闪光坠刃牙
ピコピコ崩袭冲	ピコハン＋崩袭击 ピコピコハンマ－＋崩升袭击 ピコピコハンマ－＋岩碎袭击 ピコレイン＋崩袭地颚阵
蛇影剑	瞬迅剑＋蛇拘符 空破冲＋蛇拘翔符 空破冲＋蛇拘凄符
雷光剑	フォトン＋雷神剑 フォトン＋风雷神剑
旋风光破	フォトン＋裂空斩 フォトン＋真空裂斩 フォトン＋裂斩风
袭爪雷斩	ライトニング＋虎牙破斩 サンダ－ブレ－ド＋虎牙连斩 サンダ－ブレ－ド＋虎牙烈斩 スパ－クウェ－ブ＋虎牙连斩 スパ－クウェ－ブ＋虎牙烈斩 インディグネイション＋猛虎豪破斩
冲破十文字	瞬迅剑＋瞬迅剑 风迅剑＋风迅剑 空破冲＋空破冲
斩魔空牙冲	瞬迅剑＋散力符 空破冲＋散力翔符 空破冲＋散力凄符
幻魔空牙冲	瞬迅剑＋幽幻符 空破冲＋幽幻翔符 空破冲＋幽幻凄符
雷神双破斩	虎牙连斩＋雷神剑 虎牙烈斩＋雷神剑 猛虎豪破斩＋风雷神剑 魔神双破斩＋风雷神剑
雷旋豪转斧	ライトニング＋裂旋斧 サンダ－ブレ－ド＋双旋连斧 サンダ－ブレ－ド＋牙旋豪斧 スパ－クウェ－ブ＋双旋连斧 スパ－クウェ－ブ＋牙旋豪斧
	インディグネイション＋空旋连转斧
狮吼爆炎阵	イラプション＋狮子战吼 フレイムランス＋狮子战吼 エクスプロ－ド＋狮吼旋破 エクスプロ－ド＋狮吼翔破阵
フォトンブラスト	フォトン＋ブランディス フォトン＋レンジウィングル
ア－クウィンド	红莲剑＋空旋连转斧
ミョルニル	ピコハン＋ライトニング ピコピコハンマ－＋サンダ－ブレ－ド ピコピコハンマ－＋スパ－クウェ－ブ ピコレイン＋インディグネイション
スタ－ダストレイン	ピコレイン＋秋沙雨
プリズミックスタ－ズ	レイ＋タイダルウェイブ レイ＋エクスプロ－ド レイ＋サイクロン レイ＋グランドダッシャ－ レイ＋インディグネイション

隐藏迷宫魔界
ニブルヘイム

在最终迷宫的最后的区域（也就是一条暗之龙守在门前的那个区域），从右边上去以及在螺旋楼梯途中的房间里能分别看到两个不会移动的天使，战胜他们后出现宝箱，就会得到"过去的石版"和"未来的石版"。这时回到暗之龙所在的门前，会出现石块。按照黑、蓝、红、紫移到左边的魔法方阵，黄、绿、淡蓝、白移到右边魔法方阵的顺序移动石块，当左右两则第四块石板嵌入地下后，结界打开，得到"封印的石"。之后去サイバック的图书馆调查一本特别的书（外形很显眼）就能进入魔界。这是个百层迷宫，每一层有10个区域。这里有时间限制，代表时间的魂火会逐渐减少，虽然打败敌人会得到一定量的魂火，但最好的方法是点燃魂灯。而每次进入一个区域都会让玩家选择，这时角色就会处于某种状态，而点燃魂灯可以获得一些诸如攻击力上升、防御力上升、获得道具的好的情况，而且只有每个区域的魂灯都点燃才能往下一个区域前进。



巴塞罗那

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
van Bronckhorst	范布隆克霍斯特	阿森纳	DF	16
Ronaldinho	罗纳尔迪尼奥	巴黎圣日尔曼	MF	10
Ricardo Quaresma	夸雷斯马	里斯本竞技	MF	20
Rafael Marquez	马魁兹	摩纳哥	DF	4
Recber Rustu	鲁斯图	费内巴切	GK	1
Luis Garcia	路易斯·加西亚	马德里竞技	MF	99

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Christanval	克里斯坦瓦尔	马塞	DF	12
Rochemback	罗申巴克	里斯本竞技	MF	15
R. Enke	恩克	费内巴切	GK	25
Frank De Boer	弗兰克·德波尔	加拉塔萨雷	DF	3
Mendieta	门迭塔	*	MF	17
Riquelme	里克尔梅	*	MF	10
Sorin	索林	巴黎圣日尔曼	DF	20

加拉塔萨雷

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Hakan Sukur	哈坎·苏克	布莱克本	FW	10
Frank De Boer	弗兰克·德波尔	巴塞罗那	DF	5
Cesar Prates	里斯本竞技	DF	MF	29
Abdullah Ercan	阿卜杜拉·厄尔冈	费内巴切	DF	22
Gabriel Tamas	塔马斯	罗马尼亚	DF	30
Sabri Sarioglu	萨里奥格卢	*	MF	55
Murat Erdogan	厄多冈	*	MF	33
Volkan Arslan	阿斯汉	*	MF	20
Aykut Ercetin	厄塞廷	*	GK	12
Orhan Ak	奥尔汗	*	DF	4
Omer Erdogan	奥马尔	*	DF	2

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Inan	伊安	*	GK	16
Kaya	卡亚	*	MF	8
Xavier	沙维尔	*	DF	12
Emre	艾姆雷	*	DF	5
Vedat	维达特	*	DF	23
Umit Davala	于米特·达瓦拉	*	MF	22
Revivo	列维奥	*	FW	10

塞尔塔维戈

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Pablo Contreras	孔特雷拉斯	智利	DF	
Savo Milosevic	米洛舍维奇	塞尔维亚和黑山	FW	

转出

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Doriva	多利瓦	*	MF	34
McCarthy	麦卡锡	波尔图	FW	25
Mido	米多	马塞	FW	9

拉科鲁尼亚

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Pandiani	潘迪亚尼	*	FW	12
Djaminha	德贾明哈	*	MF	8
Munitis	穆尼蒂斯	*	FW	
Songo'o	松戈奥	隐藏球员	GK	

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Roy Makaay	马凯	拜仁慕尼黑	FW	7
Juanmi	胡安米	*	GK	25

皇家马德里

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Beckham	贝克汉姆	曼联	MF	23

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Celades	塞拉德斯	波尔多	MF	20
Valdo	瓦尔多	*	MF	32
Hierro	耶罗	退役	DF	4
F.Conceicao	F.康西卡奥	多特蒙德	MF	16
Tote	托特	皇家贝蒂斯	FW	12
Morientes	莫伦特斯	摩纳哥	FW	9
McManaman	麦克马纳曼	曼城	MF	8

皇家社会

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Lee Chyun Soo	李天秀	韩国	MF	14
Potillon	波蒂伦	巴黎圣日尔曼	DF	22

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Khokhlov	霍罗维	*	MF	19
Korkut	科库特	*	MF	8

瓦伦西亚

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Munua	穆鲁亚	*	GK	
Sissoko	西索科	*	FW	25
R.Oliveira	奥利维拉	*	FW	9
Contraras	孔特拉斯	*	DF	
Canobbio	卡诺比奥	*	MF	16

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Ballesta	鲍雷斯塔	*	FW	9
Kily Gonzalez	基利·冈萨雷斯	国际米兰	MF	18
Djukic	久基奇	*	DF	5
Reveillere	列维雷雷	里昂	DF	17
De Los Santos	罗斯·桑托斯	马德里竞技	MF	22
Carew	卡鲁	罗马	FW	7

注：文中可在游戏里互相操作交换球员的均以标注出处/去处，球员转入/转出涉及到《WE7》没有的俱乐部的，文中均在“来自球队/前往球队”项里以“*”标注，出自《WE7》所没有的俱乐部的转入球员，需要在游戏里自行创造。

费内巴切

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
van Hooijdonk	范霍依东克	费耶诺得	FW	17

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Rustu Recber	鲁斯图	巴塞罗那	GK	1
Abdullah Ercan	*	费内巴切	DF	26

里斯本竞技

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Silva	席尔瓦	*	FW	19
Polga	波尔加	*	MF	4
Ricardo	里卡多	葡萄牙	GK	76
Rochemback	罗申巴克	巴塞罗那	MF	26
Clayton	克雷顿	波尔多	FW	29

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Jardel	贾德尔	*	FW	16
Quaresma	夸雷斯马	巴塞罗那	MF	20
Prates	普拉特斯	加拉塔萨雷	DF	5
Cristiano Ronaldo	克里斯蒂亚诺·罗纳尔多	曼联	FW	28
Ricardo Fernandes	R.费尔南德斯	波尔图	MF	14

奥林匹亚克斯

转入：无

转出：

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Par Zetterberg	泽特博格	安德莱赫特	FW	20

马德里竞技

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Ariel Ibagaza	伊巴卡萨	*	MF	18
Simeone	西蒙尼	拉齐奥	MF	14
Nikolaidis	尼科拉迪斯	希腊	FW	21
Kiki Musampa	穆萨帕	*	DF	11
Alvaro Novo	阿瓦罗	*	MF	
Rodrigo	罗格里奥	*	MF	
Paunovic	帕诺维奇	*	MF	17
Juanma	胡安马	*	GK	31
Ortiz	奥提茨	*	MF	
Colsa	科萨	*	MF	
De Los Santos	罗斯·桑托斯	瓦伦西亚	*	3

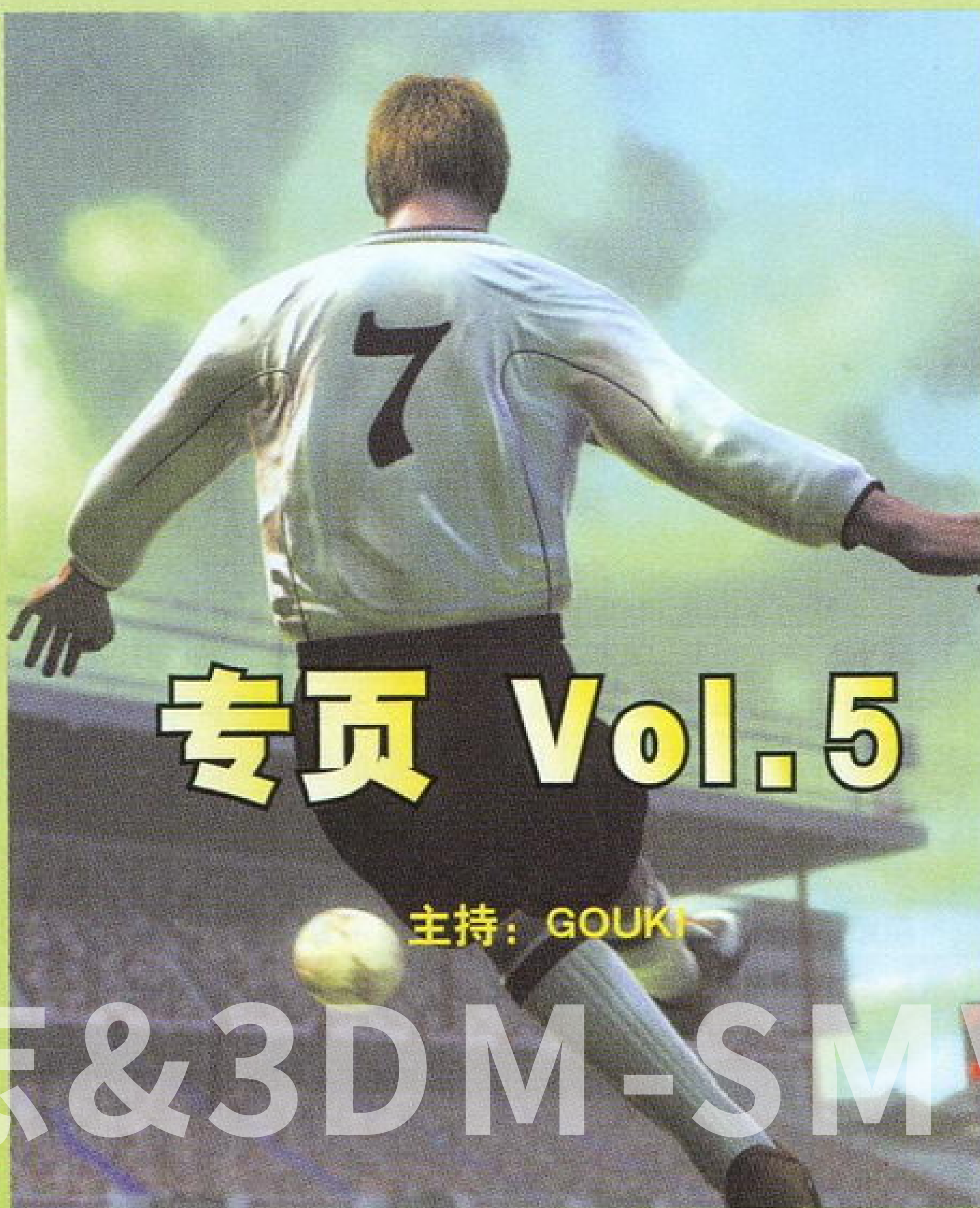
转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Emerson	埃默森	格拉斯哥流浪者	MF	18
Esteban	埃斯特班	*	GK	1
Nagore	纳格雷	*	MF	2
Demetrio Albertini	阿尔贝蒂尼	拉齐奥	MF	8
Luis Garcia	路易斯·加西亚	巴塞罗那	MF	20
Jose Mari	何塞·马里	*	FW	22
Colocinni	科洛奇尼	*	DF	22

球员的状态对各项能力值的影响

在本作中，球员的状态对各项能力值的影响也有了一些改变，球员在不同状态下的能力值差异最大可以超过20，的确非常惊人。现在就让我们来看看下面这个列表：

能力	非常好的状态	好的状态	比较差	非常差	轻伤	轻伤（伤愈）	重伤（伤愈）
进攻能力	+12%	+6.4%	-8.0%	-16%	-32%	-6.4%	-12%
防守能力	+12%	+6.4%	-8.0%	-16%	-32%	-6.4%	-12%
平衡能力	+12%	+6%	-12%	-18%	-18%	-6%	-12%
耐力	+12%	+6%	-6%	-8%	-24%	-4.8%	-9%
最高速度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-24%	-4.8%	-9%
加速能力	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%	-12%
反应能力	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%	-12%
带球精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-24%	-4.8%	-9%
带球速度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-24%	-4.8%	-9%
短传精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%	-9%
短传速度	+6%	+3%	-3%	-6%	-18%	-3%	-6%
长传精度	+12%	+12%	-8%	-8%	-8%	-4.8%	-9%
长传速度	+6%	+3%	-3%	-6%	-18%	-3%	-6%
射门精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%	-9%
射门力量	+12%	+6%	-6%	-12%	-18%	-6%	-12%
射门技巧	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%	-9%
任意球精度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-18%	-4.8%	-9%
弧度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-18%	-4.8%	-9%
头球精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%	-9%
跳跃能力	+12%	+12%	-8%	-8%	-24%	-6%	-12%
技术	+9%	+9%	-6%	-12%	-18%	-4.8%	-9%
攻击性	+9%	4.8%	-6%	-12%	-30%	-4.8%	-9%
心理素质	+12%	+6%	-9%	-18%	-30%	-6%	-12%



球员转会资料提供：amiclan/PS国度

马赛

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Borios	博里奥斯	*	DF	27
Marlet	马莱特	富勒姆	FW	20
Meriem	梅列姆	波尔多	MF	
Mido Hossam	哈桑	阿贾克斯	FW	9
N'Diaye	S·恩迪亚耶	*	MF	18
Habib Beye	贝耶	塞内加尔	DF	28
Christanval	克里斯坦瓦尔	巴塞罗那	DF	5
Vachousek	瓦彻塞克	*	MF	14
Drogba	德罗格巴	*	FW	11

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Lamine Sakho	萨科	利兹联	FW	13
Leboeuf	勒伯夫	*	DF	18
Tuzzio	图兹奥	*	DF	5
Reina	雷纳	*	DF	28
Bakayoko	巴卡约科	*	FW	10
Chapuis	查普伊斯	利兹联	FW	11
Olembe	奥莱姆贝	利兹联	MF	20

AC米兰

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Pancaro	潘卡罗	拉齐奥	DF	16
Cafu	卡福	罗马	DF	2
Kaka	卡卡	*	FW	22
Borriello	博列洛	*	FW	18

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Roque Junior	罗克·儒尼奥尔	利兹联	DF	24
T. Helveg	赫尔维格	国际米兰	MF	2
Aubameyang	奥巴米杨	*	MF	83
Dalla Bona	达拉博纳	博罗尼亚	MF	28
Ba	巴	*	MF	31
Chamot	查莫特	*	DF	16

罗马

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Mancini	小曼奇尼	*	MF	30
Lupatelli	卢帕特利	切沃	GK	3
Carew	卡鲁	瓦伦西亚	CF	23
Chivu	基伏	阿贾克斯	DF	4

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Cafu	卡福	AC米兰	DF	2
Antonioli	安东尼奥利	*	GK	1
Aldair	阿尔代尔	*	DF	6

巴黎圣日尔曼

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Sorin	索林	巴塞罗那	DF	3
Branko Boskovic	博斯科维奇	塞尔维亚和黑山	MF	10
Lucau	卢考	*	FW	32
Benachour	贝纳彻尔	突尼斯	MF	18
Pauleta	保莱塔	波尔多	FW	9
Reinaldo	雷纳尔多	*	FW	8
Pierre-Fanfan	皮耶尔－方方	摩纳哥	DF	24
M'Bami	姆巴米	喀麦隆	MF	23
Diawara	迪亚瓦拉	*	FW	7
Cubilier	库比利尔	摩纳哥	DF	13
Mendy	门迪	*	DF	
Benhamou	*	本哈默	GK	30
El-Karkouri	卡库里	摩洛哥	DF	12

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Ronaldinho	罗纳尔迪尼奥	巴塞罗那	MF	10
Pochettino	波切蒂诺	波尔多	DF	5
Cristobal	克里斯托巴尔	*	DF	22
Gillet	吉雷特	*	GK	30
Llacer	拉塞尔	*	DF	17
Aloisio	阿罗西奥	*	FW	11
Cardetti	卡德蒂	*	FW	9
Luiz Moreira	莫列拉	*	MF	7
Domi	多米	利兹联	DF	18
Texeira	特谢拉	*	MF	28
Potillon	波蒂伦	皇家社会	DF	3

勒沃库森

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Lucic	卢西奇	利兹联	DF	6
Ponte	庞特	*	MF	7
Fritz	弗里特兹	*	MF	17
Hertzsch	亨兹	汉堡	DF	15

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Ojigwe	奥吉维	*	MF	15
Zivkovic	齐夫科维奇	*	MF	6
Kleine	克雷因	*	DF	31
Simak	西马克	*	MF	8
Brdaric	布尔达里奇	*	FW	9
Kirsten	基尔斯滕	退役	FW	17
Anel Dzaka	达扎卡	*	MF	33
Cris	克里斯	*	DF	7

拜仁慕尼黑

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Roy Makaay	马凯	拉科鲁尼亚	FW	10
Martin Demichelis	德米切里斯	*	DF	6
Tobias Rau	劳	德国	DF	15
Michael Rensing	伦兴	*	GK	22
Jan Schlosser	舒罗瑟	*	GK	36

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Elber	埃尔伯	里昂	FW	9
Tarnat	塔纳特	曼城	MF	18
N. Kovac	尼科·科瓦奇	柏林赫塔	MF	
Dreher	德赫	*	GK	22
Wessels	维瑟斯	*	GK	33

多特蒙德

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
F.Conceicao	F·康西卡奥	皇家马德里	MF	6
Warmuz	沃尔姆斯	阿森纳	GK	26
Niclas Jensen	延森	曼城	MF	15
Bergdolmo	博格多尔莫	阿贾克斯	DF	
Freund	弗罗因德	托特纳姆热刺	MF	

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Jens Lehmann	莱曼	阿森纳	GK	1
Jorg Heinrich	海因里希	*	MF	6
Thorwart	舒华特	*	DF	38

汉堡

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Reinhardt	雷恩哈特	*	DF	4
Beinlich	拜恩利希	柏林赫塔	MF	22
Meier	梅耶	*	MF	17

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Ledesma	雷德斯马	*	MF	22
Hillenbrand	希尔布兰得	*	GK	28
Michael Baur	保尔	*	DF	8
Ingo Hertzsch	亨兹	勒沃库森	DF	3
Martin Groth	格罗斯	*	MF	7
Kitzbichler	基比彻尔	*	MF	17
Roda Antar	安塔	*	MF	19
Kim Christensen	克里斯滕森	*	FW	13
Erik Meijer	梅杰尔	*	FW	11

云达不莱梅

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Umit Davala	于米特·达瓦拉	加拉塔萨雷	MF	5
Andreas Reinke	雷恩克	*	GK	1
Valerien Ismael	伊斯马尔	*	DF	25
Holger Wehlage	维拉格	*	MF	21

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Jakub Wierzchowski	维尔季查斯基	*	GK	1
Mike Barten	巴滕	*	DF	33
Frank Verlaat	维拉特	*	DF	14
Razundara Tjikuzu	拉尊达拉	*	MF	28

柏林赫塔

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
N. Kovac	尼科·科瓦奇	拜仁慕尼黑	MF	5
Wichniarek	维涅雷克	波兰	FW	11
Fredi Bobic	博比奇	德国	FW	13
Madlung	马德伦	*	DF	17

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Beinlich	拜恩里希	汉堡	MF	22
Sverrisson	斯维里森	*	DF	6
Rob Maas	马斯	*	DF	25
Rene Tretschok	特亚特绍克	*	MF	23
Nene	内内	*	MF	15
Michael Preetz	皮雷茨	*	FW	11
Alex Alves	阿尔维斯	*	FW	7
Benjamin Kohler	B·科勒尔	*	FW	35

沙尔克04

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Jochen Seitz	塞兹	*	MF	23
Simon Cziommer	齐默尔	*	MF	24
Hamit Altintop	奥因托普	*	MF	9
Eduardo Alcides	奥西得斯	*	DF	13
Levan Kobiashvili	科比斯维利	*	MF	7

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Oliver Reck	雷克	退役	GK	27
Andreas Moller	穆勒	退役	MF	7
Marc Wilmots	维尔莫茨	MF	24	
Emile Mpenza	小姆彭萨	FW	21	

帕纳辛纳克斯：

转入：无

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Karagounis	卡拉古尼斯	国际米兰	MF	26

朗斯

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Bouden	保登	*	FW	32
Maenpaa	明帕	*	GK	1
Rodriguez	罗德里格兹	*	FW	14
Patrick Barul	巴鲁尔	*	DF	
Ibrahima N'Diaye	I·恩迪亚耶	*	FW	29
Furtado	福塔多	*	MF	5

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Antoine Sibierski	希比尔斯基	曼城	MF	7
Cannon	卡农	*	GK	31
Tony Vairelles	瓦赢列斯	*	FW	13
Stephane Pedron	佩顿	*	MF	11
Blanchard	布兰查德	*	DF	5
Z. Camara	Z·卡马拉	利兹联	DF	20
Coly	科利	佩鲁贾	DF	14

国际米兰

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Brechet	布雷切特	里昂	DF	28
Kily Gonzalez	基利·冈萨雷斯	瓦伦西亚	MF	18
van der Meyde	范德梅德	阿贾克斯	MF	7
Fadiga	法迪加	欧塞尔	MF	
Luciano	卢西亚诺	切沃	MF	11
Sabri Lamouchi	拉穆齐	帕尔马	MF	8
Karagounis	卡拉古尼斯	帕纳辛纳克斯	MF	19
T. Helveg	赫尔维格	AC米兰	MF	13
Cruz	克鲁兹	博罗尼亚	FW	9

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Crespo	克雷斯波	切尔西	FW	9
Dominco Morfeo	莫菲奥	帕尔马	MF	10
Sergio Conceicao	康西卡奥	拉齐奥	MF	7
Guly	古利	博罗尼亚	MF	21
Vivas	维瓦斯	*	DF	31
Di Biagio	迪比亚吉奥	布雷西亚	MF	14
Dalmat	达尔马	热刺	MF	18

布雷西亚

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Maniero	曼尼埃罗	*	FW	9
Caracciolo	卡拉奇奥洛	佩鲁贾	FW	
L. Colucci	克卢奇	博罗尼亚	MF	21
Di Biagio	迪比亚吉奥	国际米兰	MF	14
Sebastian Saja	萨加	*	GK	12
Castellazzi	卡斯特拉茨	*	GK	1

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Stephen Appiah	阿皮亚	尤文图斯	MF	4
Fillippini	菲利皮尼	帕尔马	MF	18
Luca Toni	托尼	*	FW	9
Sereni	塞雷尼	拉齐奥	GK	1
Micillo	米奇洛	*	GK	12
Seric	塞里奇	*	DF	6
Tare	塔雷	博罗尼亚	FW	21

切沃

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Roberto Baronio	巴罗尼奥	佩鲁贾	MF	13
Marchegiani	马切吉亚尼	拉齐奥	GK	

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Luciano	卢西亚诺	国际米兰	MF	15
Nicola Legrottaglie	莱罗塔列	尤文图斯	DF	66
Marco Ambrosio	安布罗西奥	切尔西	GK	67
Lilian Nalis	纳里斯	*	MF	29
O. Bierhoff	比尔霍夫	退役	FW	21
Lupatelli	卢帕特利	罗马	GK	10

博罗尼亚

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Dalla Bona	达拉·博纳	AC米兰	MF	28
Manninger	曼宁格	奥地利	GK	12
Juarez	胡雷兹	*	DF	3
Pecchia	佩切亚	*	MF	35
Guly	古利	国际米兰	MF	18
Rossini	罗西尼	*	FW	9
Tare	塔雷	布雷西亚	FW	17

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Paulo Vanoli	瓦诺里	格拉斯哥流浪者	DF	34
Frara	弗拉拉	*	MF	30
Paramatti	帕拉马蒂	*	DF	33
Falcone	法尔科内	*	DF	19
Olive	奥利维	*	MF	4
L. Colucci	克卢奇	布雷西亚	MF	8

尤文图斯

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
E. Maresca	马雷斯卡	*	MF	14
Stephen Appiah	阿皮亚	布雷西亚	MF	18
Nicola Legrottaglie	莱罗塔格	切沃	DF	23
Fabrizio Miccoli	米科利	佩鲁贾	FW	9

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Salas	萨拉斯	*	FW	9
Zenoni	泽诺尼	*	DF	14

阿贾克斯

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Escude	埃斯库得	*	MF	4
Grygera	格里格拉	布拉格斯巴达	DF	23
Sonck	松克	比利时	FW	19
Soetaers	苏塔尔斯	比利时	FW	*

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
van der Meyde	范德梅德	国际米兰	FW	7
Witschge	维齐格	*	MF	8
S.Seedorf	S·西多夫	*	MF	30
Didulica	迪度利卡	*	GK	21
Machlas	马查斯	*	FW	19
Bergdolmo	博格多尔莫	多特蒙德	DF	3
Christian Chivu	基伏	罗马	DF	5

拉齐奥

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Demetrio Albertini	阿尔贝蒂尼	马德里竞技	MF	4
Matteo Sereni	马特奥·塞雷尼	*	GK	33
Ousmane Dabo	达博	*	MF	6
Luciano Zauri	扎乌里	*	MF	5
S.conceicao	康西卡奥	国际米兰	MF	53
Muzzi	穆奇	乌迪内斯	FW	18

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Pancaro	潘卡罗	AC米兰	DF	15
Simeone	西蒙尼	马德里竞技	MF	14
Chiesa	基耶萨	*	FW	25
Marchegiani	马切吉亚尼	切沃	GK	1
D. Baggio	迪诺·巴乔	布莱克本	MF	4
Castroman	卡斯特罗曼	乌迪内斯	MF	28

帕尔马

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Fillippini	菲利皮尼	布雷西亚	MF	17
Morfeo	莫菲奥	国际米兰	MF	10
Blasi	布拉西	佩鲁贾	MF	30
Seric	塞里奇	布雷西亚	DF	4

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Mutu	穆图	切尔西	FW	20
Lamouchi	拉穆齐	国际米兰	MF	8
Taffarel	塔法雷尔	退役	GK	22

佩鲁贾

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Ghedaffi	小卡扎菲	*	MF	19
Aliou	阿利尤	*	DF	
Jay Bothroyd	博斯罗伊得	*	FW	9
Coly	科利	朗斯	DF	

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Baronio	巴罗尼奥	切沃	MF	13
Blasi	巴拉西	帕尔马	MF	8
F. Miccoli	米科利	尤文图斯	FW	10
Caracciolo	卡拉奇奥洛	布雷西亚	FW	29

乌迪内斯

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Henok Goitom	戈依托姆	*	FW	7
Michele Pazienza	帕齐萨	*	MF	21
Mohammed Gargo	加尔格	*	DF	5
Ali Sulley Muntari	穆塔里	*	MF	32
Fava	法瓦	*	FW	11
Castroman	卡斯特罗曼	拉齐奥	MF	26

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Warley	沃里	*	FW	7
Sottil	索蒂尔	*	DF	5
Genaux	格劳克斯	*	DF	2
Muzzi	穆奇	拉齐奥	FW	11

费耶诺德

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Ghaly	哈利	*	MF	23
Schreuder	舒雷得尔	*	MF	6
van den Berg	范德博格	*	DF	3
Jean Carlos Donde	杰·卡洛斯	巴西	DF	22
Salomon Kalou	卡劳	*	FW	18
Dirk Kuyt	库伊特	*	FW	7
Lazovic	拉佐维奇	*	FW	9

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
van Hooijdonk	范霍依东克	费内巴切	FW	9
Paul Bosvelt	博斯维尔特	曼城	DF	6
Brett Emerton	埃默顿	布莱克本	DF	23
Carlo L'ami	拉米	*	GK	31
Tomas Rzasa	日扎萨	*	DF	3
B.Kalou	卡劳	欧塞尔	FW	7
Leonardo Silva	席尔瓦	*	FW	11
Johan Elmander	艾尔芒德	*	FW	15

埃因霍温

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Johan Vonlanthen	温劳参	*	MF	15

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Bruggink	布鲁金克	*	FW	10
Gakhokidze	加霍奇泽	*	FW	17

本菲卡

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Luizao	路易扎奥	巴西	DF	22
Aguiar	阿奎埃尔	*	MF	16
Alex	阿列克斯	*	MF	24

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Cabral	卡布拉尔	*	DF	4
Manuel Pinto	平托	*	DF	16
Peixe	佩谢	*	MF	6

波尔图

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
McCarthy	麦卡锡	塞尔塔维戈	FW	77
Moraes	莫拉尔斯	*	MF	28
Pedro Mendes	门德斯	*	MF	23
Bosingwa	博西瓦	*	MF	17
Ricardo Fernandes	R.费尔南德斯	里斯本竞技	MF	25
Serginho	塞尔金霍	*	MF	7

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Postiga	波斯蒂加	托特纳姆热刺	FW	41
Nuno Capucho	卡普乔	格拉斯哥流浪者	MF	21
Candido Costa	C·科斯塔	*	MF	25
Clayton	克雷顿	里斯本竞技	FW	28

皇家贝蒂斯

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Martin Palermo	帕勒莫	*	FW	9
Tote	托特	皇家马德里	FW	
Lembo	伦博	乌拉圭	DF	
Pedro Contreras	孔特雷拉斯	*	GK	13
Ismael	依斯麦尔	*	FW	16

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Ronny Gaspercic	加斯佩西奇	*	GK	13

凯尔特人

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Stanislav Varga	瓦尔伽	斯洛伐克	DF	23
Liam Miller	米勒	*	MF	12
Craig Beattie	比亚特	*	FW	34
Ross Wallace	华莱士	*	MF	33
Michael Gray	加里	*	DF	22

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Fotheringham	佛伦辛汉	*	MF	34
Tom Boyd	博伊德	*	DF	2
Colin Healy	希利	*	MF	24

格拉斯哥流浪者

转入

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Emerson	埃默森	马德里竞技	MF	6
Capucho	卡普乔	波尔图	MF	20
Paulo Vanoli	瓦诺里	博罗尼亚	DF	16
Henning Berg	博格	布莱克本	DF	25
Zurab Khizanishvili	希扎尼斯维利	*	DF	15

转出

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
B. Ferguson	巴里·弗格森	布莱克本	MF	6
Bonissel	博尼塞尔	富勒姆	DF	16
L.Amoruso	L·阿莫鲁索	布莱克本	DF	4
Neil McCann	麦克卡恩	*	FW	11
Numan	纽曼	*	DF	5
Konterman	孔特曼	*	DF	15
Caniggia	卡尼吉亚	*	FW	7
Dan Eggen	埃根	*	DF	25

名作殿堂

皇家骑士团2	QUEST	S·RPG
SFC Tactics Ogre：Let us cling together	1995年10月6日	日版
1～2人	自带记忆功能	11400日元
—		

皇家骑士团2
塞迪基内亚的史诗

文：千里孤坟

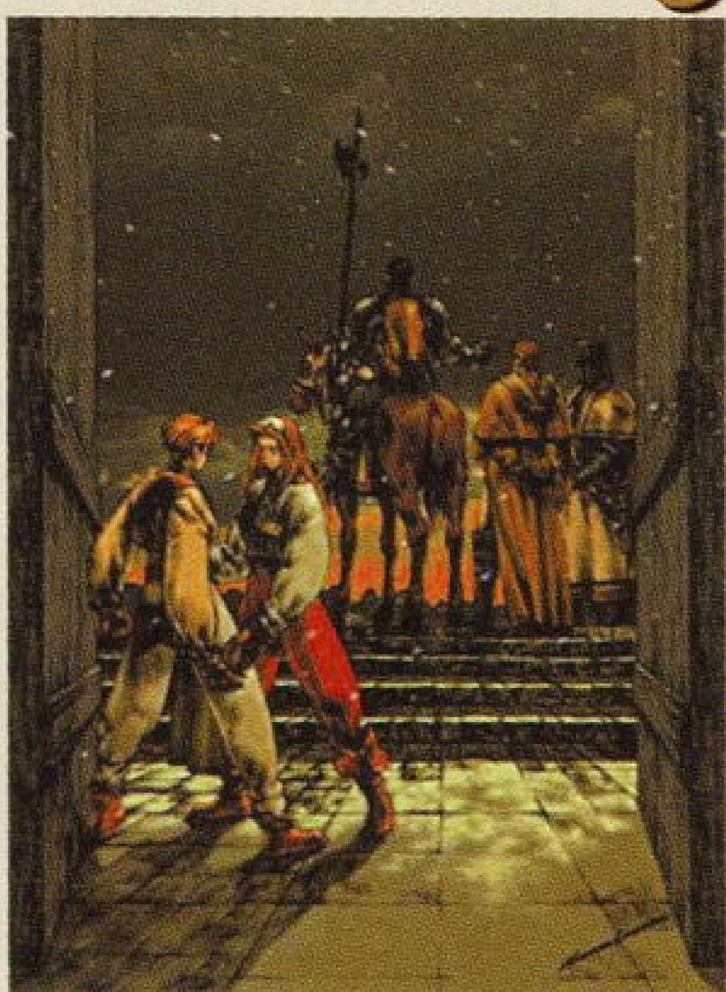


星夜注：这次为大家介绍的是"《皇骑》系列"的最高作，与《火焰之纹章》并列战棋游戏巅峰的《Tactics Ogre》。字面上的翻译是《奥伽策略》，俗称《皇家骑士团2》，简称《皇骑2》或者《TO》。本作因其对人性的深刻剖析和游戏、现实的密切结合而广为人知，独特而有趣的战斗系统同样为众多后来游戏所效仿。此外这款超任上的原创作品还曾经移植到PS和SS，并且也发行了美版，这对于玩家群的扩展起了一定的作用。值得一提的是SS上的《皇家骑士团2》和前作一样增加了配音，而且大多为子安武人等当时的当红声优，为游戏增色不少。

和上一期的做法类似，由于本游戏比较久远，这里只好不提非常有特色的系统，而将重点放在剧情和人物上，希望能够使得读者产生共鸣。同样，如果阅读本文后希望了解更多，可以访问皇骑专题站（http://togre.yeah.net ），相信会有所裨益。

一、基本介绍

"《奥伽战争》系列"作品的架构来源自创作人松野泰己所设定的架空世界观体系："奥伽战纪"，一说"塞迪基内亚神话"。本作《Tactics Ogre：Let us cling together》（下文简称TO）取材于全八章的《奥伽战纪》中第七章《瓦伦利亚岛的动乱》。此部作品的剧情舞台是位于远离于塞迪基内亚大陆本土的瓦伦利亚诸岛，相比前作横跨万里江山的辽阔疆域，绝对地域范围约只有《OB》十几分之一的《TO》舞台也许会给人以小家子气的初印象。于此我们不妨回顾一下松野本人当初的构想，在《OB》的成绩获得Quest首肯后，他本人也曾有意沿袭《OB》的基础以《奥伽战纪》的第五章《塞迪基内亚五勇者》为新作的题材，但在他完成《OB》后数月东欧旅行期间，亲历波黑战争的阅历大大改变了他原先的思考模式（一说是通过研读大量相关文献），进而决定将新作与以奇幻式叙事手法为蓝本的前作实施了彻底的分离，《TO》的雏形在此时得以孕育。



最终在前作发售约两年半后，"《奥伽》系列"的第二部作品《Tactics Ogre》（注：台湾译名为《皇家骑士团2》）公诸于世。这部经历了现实主义氛围洗礼后的创作结晶展示了游戏领域内罕见的严肃内涵。整部剧情充满了冷酷现实色彩的历史发展趋势、尔虞我诈的人际关系、沉重严厉的抉择式质问以及哲学意味的矛盾两难、暗合真实世界状况的反讽。剧情分支的设定巧妙地为人物的深度表现及塑造提供了更为广大的空间，同时对于玩家来说，可以依据自己的选择不同而从各种角度来认识各异的得与失，愈加深入地代入时代的洪流，直面无妥协的抉择构成了理解《TO》剧情过程中最为精彩的体验。

花一点时间来尝试一下这部作品吧，当身临会心之境时，是常会掩目而思，自谓言语，"不亦快哉"的。

二、故事序幕

瓦伦利亚，是位于奥贝罗海上的一个大岛屿。

借助从古时开始的海洋贸易，瓦伦利亚岛一直以来都非常的繁荣。也正是因为如此，岛上的霸权之争从来没有终止过，而且随着冲突的日益恶化，渐渐地演变成了民族之间的纷争。

终于，有一位英雄将无休止的战争画上了一个休止符，他就是被后人尊称为霸王的特鲁嘉亚王。

特鲁嘉亚王将瓦伦利亚岛统一，建立了强大的瓦伦利亚王国，并努力消除各个民族之间的对立与不平等。在"民族融合"政策的推动下，特鲁嘉亚王成功的将北瓦伦利亚的巴古拉姆人，南方的加尔加斯坦人、瓦尔斯塔结合了起来。随着各民族之间的交往和通婚的增加，瓦伦利亚王国越来越富强，瓦伦利亚岛也因此声名远扬。

可是美好的和平并没有维持多久。半个世纪后，特鲁嘉亚王逝世，由于没有继承者继承王位，瓦伦利亚岛重新陷入了混乱之中。

在岛的北方，宫廷司祭布兰塔趁机控制了大部分的贵族，在巴古拉姆人的煽动下宣布独立。并且在和北方大国罗迪斯秘密结盟之后，宣布建立巴库拉姆·瓦伦利亚王国。国王布兰塔虽然有征服全岛的野心，可迫于罗迪斯教国的压力不得不放弃。

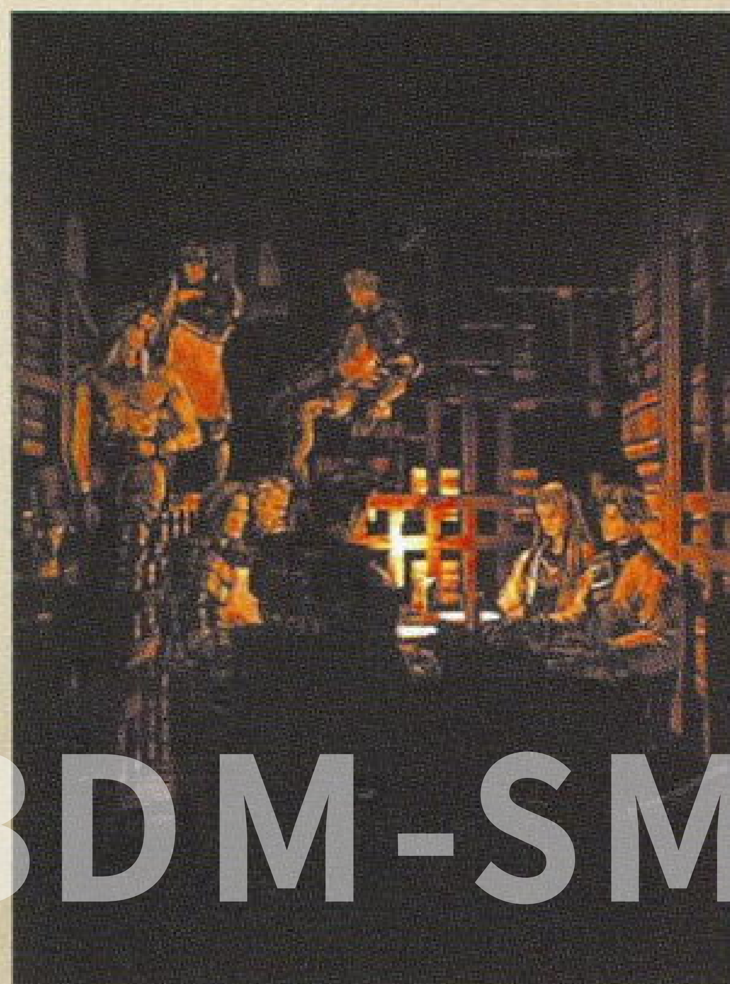
而在岛的南方，占人口十分之七的加尔加斯坦人，在其领导者巴尔巴特斯枢机卿的领导下，以夺取南瓦伦利亚霸权为目的对瓦尔斯塔人宣战。面对巴尔巴特斯枢机卿"民族净化"的种族灭绝政策，瓦尔斯塔人在领导者隆威公爵的领导下奋勇抵抗，可由于战力悬殊，抵抗运动的形势一直相当艰苦。

巴尔巴特斯枢机卿建立加尔加斯坦王国，宣布动乱结束，并继续镇压瓦尔斯塔人。但纷争并没有因此停止，剩余的瓦尔斯塔人在地下继续从事着解放运动。可是在这种形势之下，指导者隆威公爵却由于叛徒出卖而被逮捕，并被宣布将被处死。

于是，广大的瓦伦利亚岛陷入了沉静。然而，这种表面上的沉静并没有维持多久……

姐、弟、友，躲在濒临危亡的民族的一座残留据点——港镇格里亚提内。姐姐（女主角）卡秋娅和弟弟（主人公）德尼姆在一个动荡的乱世里相依为命，姐姐成天忧心着一干人将来的生计，在教堂里干活以挣下糊口钱，她弟弟及其朋友维斯则是常把希望寄托在能一鸣惊人的发迹机会，被处境逼迫得有些极端思维的维斯对此事尤其热心。终于有一日机会来了，数年曾在镇上对他们三人各自的家庭欠下血债的仇人来到了镇子附近，两个年轻男孩预备实施暗杀，他们相信这么做不仅是为了了断私仇，而且对各自的前途和民族的未来都能带来更多的利益，虽然卡秋娅对这样的想法向来不以为然，她总认为那不过是孩童的意气。

不管怎么说，这次临时的暗杀计划还是勉强启动了，如果站在他们面前的真是设想中的敌人的话，恐怕他们瓦尔斯塔民族的烈士名单又要增加三个名字了，好在这事还是因卡秋娅发现不过是因为对方与仇人同名导致的误会而以戏剧性的收场告吹。那一行人是来自东方隔海的新生塞诺比亚王国的"被流放者"，至少他们是这么介绍自己的。维斯似乎头脑有些过火，血气方刚地指摘异国的客人们之所以来到这座岛上是受其主子主使居心叵测，但当对方表态说愿意为挽救他们的民族颓势出力后，维斯只得讪讪地致以了欢迎辞令，卡秋娅的态度虽然显得勉强，但也无法反对。他们决定第二天就前往瓦尔斯塔人的领袖：犹达·隆威被关押的



城堡对其施以救援。当计划决定后，弟弟德尼姆心事重重地跟在其他人身后默默地走了出去，他的姐姐则心乱如麻地待在屋内，维斯这时又闯了进来教训卡秋娅不要在弟弟的身后张开过于宽广的保护羽翼，卡秋娅冷冷地反唇相讥道：“为什么我要把他们请进来？那样我就可以利用他们，如果你稍微能用一下脑子，你就会发现的！你应该感谢我才是。”维斯听后轻蔑地骂了一句就离开了，只剩下卡秋娅一个人在油灯闪烁的地下小屋里孤守一片寂静……

三、重要名词释义

五个民族

巴库拉姆

约占总人口数量的十分之二。先王特鲁加亚的所属民族，主要聚居在瓦伦利亚大岛的北方。虽然当年“民族融合”的政策在表面上非常公平，但由于历史的局限性，巴库拉姆民族在这半个世纪的和平中还是逐渐演化出了所谓“高等民族”的习气，加上由于或多或少地受到了同族统治者的恩荫，巴库拉姆人往往自视为贵族阶层。虽然因为实际上他们的“贵族意识”缺少时间的沉淀，在外人来看，这种意识往往被嘲讽为“暴发户心理”。

加尔加斯坦

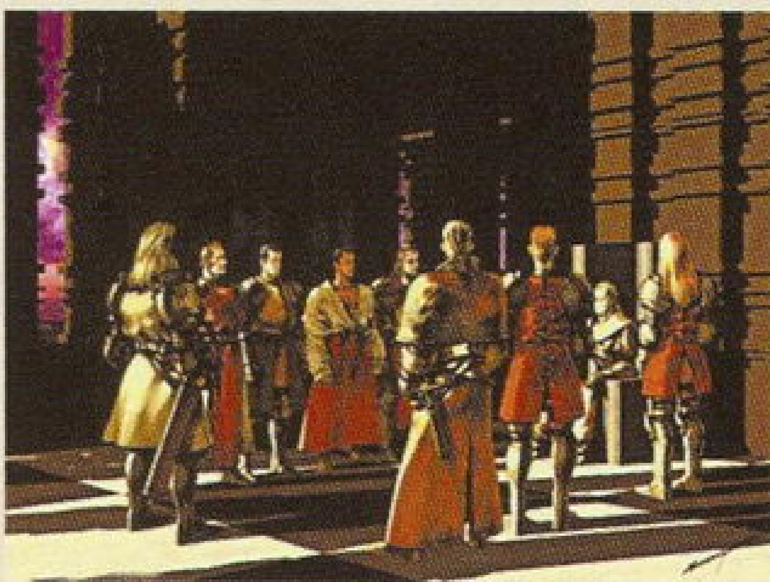
约占总人口数量的十分之七。主要聚居地为瓦伦利亚中西部。虽然拥有绝对的人群比例优势，但正是这种人口资本与实际地位的不相称导致了加尔加斯坦民族内相当一部分人民对毗邻的瓦尔斯塔人的敌视，其领导人巴尔巴特斯枢机卿也是持此立场的一员。趁巴库拉姆方面保持暂时中立的时机，枢机卿及其支持者向瓦尔斯塔方面宣战，以“民族净化”为名展开以民族根绝为目的的战争。但也正因此不义之举，加尔加斯坦内部也逐步产生了以支持枢机卿的体制派与与反对枢机卿的人群组成的反体制派的对立，从而致使枢机卿无法将治理区内所有军事力量充分发挥效用。

瓦尔斯塔

约占总人口数量的十分之一。主要聚居在瓦伦利亚岛南部。虽是岛上看似最为势单力孤的一方，但在先王特鲁嘉亚更早的时代曾是占据统治地位的“高等民族”。经几代变迁后，瓦尔斯塔的地位一落千丈，如今更是面临积聚历史怨恨的加尔加斯坦民族的报复性军事打击。如今瓦尔斯塔民族的领袖是有“瓦尔斯塔之虎”之称的前阿尔摩利卡领主犹达·隆威。由于历史渊源，对其他的民族，尤其是对巴库拉姆所持有的深刻反感仍然是瓦尔斯塔人内部普遍流传的一种本位意识。

罗迪斯

严格来说罗迪斯更应该是一个国家的代名词而非简单的民族称谓。它是贯穿整部《奥伽战纪》剧本的位于瓦伦利亚岛北方的加利西亚大陆的最强大的军事教国。在《OB》中我们已经初步能感受到这个国度的压迫式存在。借助强大的军事实力为后盾，以“保护”被侵入国为名对其实施宗主式的占领并逐步以罗迪斯的道义标准对对方国家的人民施以“教化”是罗迪斯国的惯用伎俩。今次罗迪斯派遣军队远渡瓦伦利亚显然颇有深意。基本可以确认的是，松野设计罗迪斯是有其现实原型的。



塞诺比亚

这里特指新生塞诺比亚王国，正是《OB》的完美（World）结局中所提及的在塞迪基内亚大陆上成立的统一国家。正确地说，在《TO》的进程中，塞诺比亚方面所起的作用并非作为一个独立的民族甚至国家（《TO》中登场过的新生塞诺比亚人最多不过7位）。塞诺比亚人在瓦伦利亚动乱中所起到的影响更应该归纳为一种潜在的精神象征，他们在《TO》阴暗的大幕中扯出了一片亮色。

另外，剧情中也略为涉及到了一些海外的其他民族，后文会有介绍。

其余组织或势力：

罗斯罗里安

罗迪斯教国的实权最高掌控者是萨尔迪安教皇，他拥有16支直属的精锐骑士团的指挥权。罗斯罗里安便是其中之一，其任务主要是进行情报收集、间谍派遣等地下活动，从而也被称为“暗黑”骑士团。其成员往往都是精英骑士，人数并不很多，因此在整体战斗力上可能不如其他骑士团。今次被派往瓦伦利亚后，罗斯罗里安首先设法通过和平交涉遏制了巴库拉姆的南扩，并在名义上对南方两个民族主义阵营的对抗保持中立观望的态度。其立场在表面上是“和平的使者”。

瓦伦利亚解放战线

以恐怖袭击为主要手段，以结束战乱割据为号召宗旨的极右翼组织。暗杀、制作混乱通常是此组织的得意之作，并坚信以此方式有助于他们心目中的“和平”的最终达成。然而在颠覆旧秩序的信仰的背后并没有成型的新秩序政见，因此是属于无政府主义的派别。无论在哪一个剧情分歧中最后都会覆灭，其首领的结局却会各不相同。

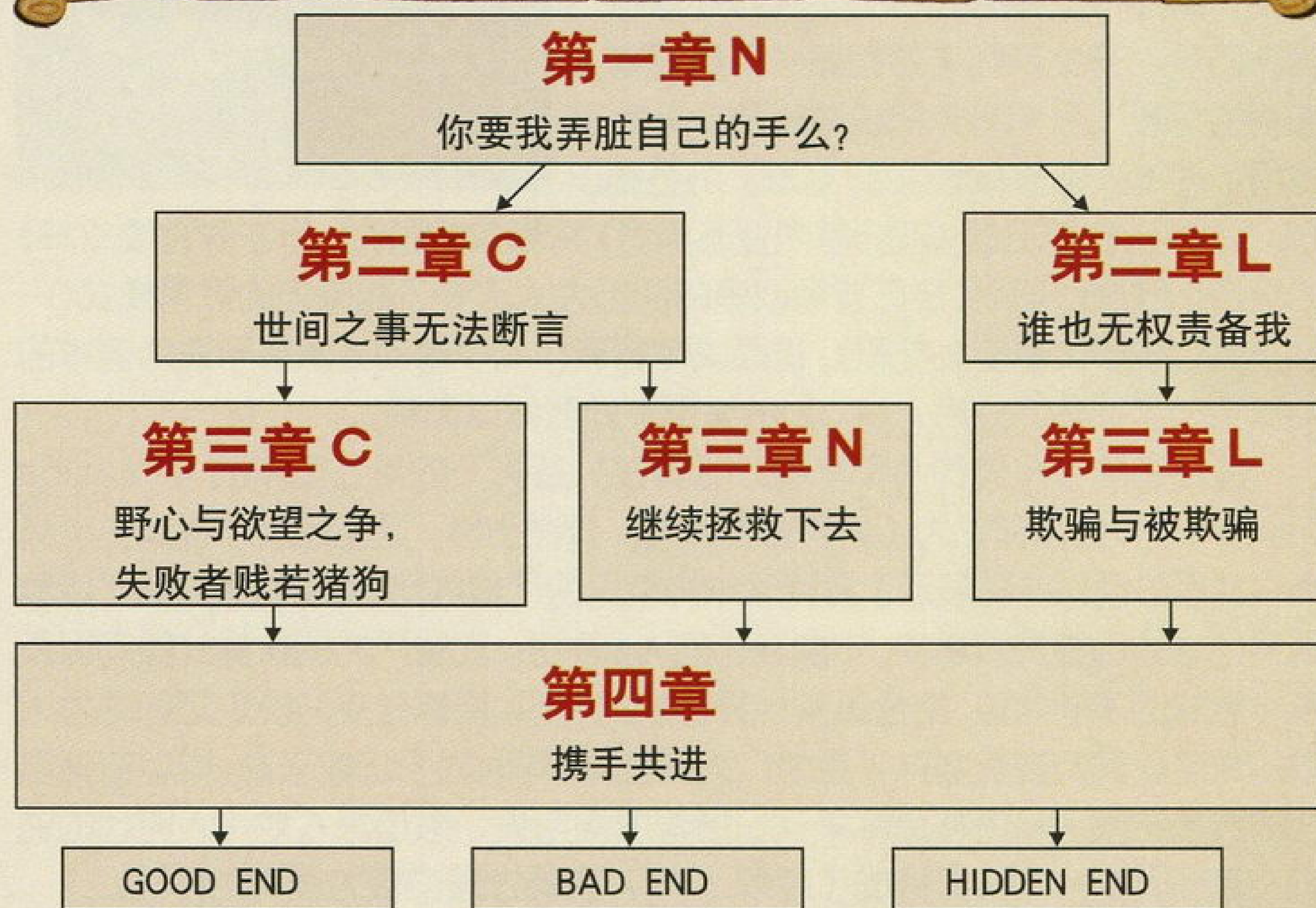
尼奥·瓦尔斯塔解放同盟

在L分支中出现的以下层人民为主要拥护者的组织，其领导者就是主角的友人维斯·波塞克。出于种种原因，维斯利用手中掌握的某种真相，在与德尼姆决裂后以“民族自决”的诱人口号筹策了这个以对现领导人隆威分庭抗礼的民众组织，同时与加尔加斯坦与瓦尔斯塔领导阶层为敌。在形式上可以说有点接近农民起义的类型，最终接受招安，和平解决了内争。

菲哈拉教团

菲哈拉教是以OB神话体系中的太阳神菲哈拉为惟一神的宗教，其教众来自于各个民族，对暴力斗争的彻底否定是他们的教义之一，也正因为此，在先王时期菲哈拉教被推为国教受到尊崇。在战乱期间影响力曾一度陷入低迷状态，当受到罗斯罗利安和巴库拉姆暗中撑腰的所谓新政权的合法继承人卡秋娅·贝尔萨利亚·奥维利斯浮出水面后，教团势力曾试图率众向巴库拉姆方面投降，在已在形式上统一的南瓦伦利亚后方掀起一阵波澜，最后仍然得以和平解决。

四、《TO》的剧情结构



列表中的L、N、C所代表的是相应路线的理念立场，它与主角的性格同步变化。L代表守序（LAW），C意为重建（CHAOS），N则是中立（NEUTRAL），第四章的主角性格则是继承前一章节。Law-Neutral-Chaos的定义源自于欧美的AD&D规则，不过《TO》中略去了AD&D中另一条善恶属性轴：Light-Neutral-Dark。LNC的定义也不尽与AD&D相同，它不仅用以区分剧情分歧，也同时可以定义人物的性格和立场。



以上含分支在内《TO》共有七章。玩家通过对剧情中的决定性分歧的选

择，导引虚拟的历史向不同的未来演化。人物在不同的道路里所表现出的言行及其命运可能会完全不同，玩家可以亲身体会到在某条路线风光无限的角色如何在另一种路线里丑陋地死去。背叛、反目、携手、崛起、沉沦，不同的信念交织在命运的交叉点，展现出一幅幅令人扼腕的世间百态图。在L路里主角的好友维斯·波赛克可以与德尼姆一笑泯恩仇，携手共战，也会在N路中如丧家之犬，亡命天涯，直到死在同胞的乱剑之下，甚至在C路中叛国卖主，人格失尽，成为彻头彻尾的民族败类。

矛盾是《TO》剧情的一大核心所在，进程中重要的选择往往就是严肃意义上的哲学式对立的具体化体现。另外，《TO》中许多剧情设定参考了现实事件为蓝本，从而在各类矛盾的对立中揉和了高度现实化的概括，在体验这部作品时，玩家常常会感觉到，那种浓郁的灰色的现实主义氛围已不止存在于游戏世界，而是已经深入到自己的内心，和剧中人共同沉浮在风雨的人生旅途中了。

以下，就以积极自由与消极自由的矛盾为例，透入《TO》的世界观。

在第一章的末尾玩家将面对整部剧情的第一次重要抉择，甚至有种说法，这是《TO》剧情理念最集中体现的一幕，在此笔者只取积极自由与消极自由一种矛盾概括。

在第一章的最后，姐弟友三人受命潜入一座敌占区内的矿镇，策动镇内受压迫的同胞发起武装暴乱。满心“自由与解放”梦想的主角们在与同胞代表谈判时却受到了冷淡的回应。这时，跟踪而来的隆威的心腹骑士莱欧纳尔向德尼姆传达了公爵的密令“仔细听着，你们……要杀光镇上所有的人。”其实，这是瓦尔斯塔领导人的孤注一掷，为争取更多己方所能获得的支持，而定下了这个自己一手创造惨案，再将责任推给敌方，不仅能以“复仇”为名大大提高本民族的斗志，还能进一步促进敌方内部体制派与反体制派的分化的大计。下面两段对话相信可以说明一些当时的情况。

对白节摘A

——战争有什么用呢？战争只会带来憎恶……我们如果照那些人的话去做，至少还能得到食物，更不必被卷进战争里！

——如果你们轻举妄动，我们好不容易得来的平静就会被破坏……我不管什么解放军不解放军，都是一路货色。我们只想过我们自己的日子……我的儿子过去也说过和你相同的话，但他在半年前的战斗中死了！你们能把他还给我吗？

——没人想要战争。另外，你们自己也毫无胜算，不管你们是什么人……我们不想被卷入！

对白节摘B

——你这可怜虫不配做人！不管你多么老，对加尔加斯坦人来说你只是一块会走路的石头罢了！你们不想要自由？你们不想活得有个人样？你们的尊严到哪里去了？

——我们需要殉道者…对那些不愿意战斗的人，我们必须杀鸡儆猴！

——蠢货。不愿为自由而战的人已经全被杀死了！不管我们杀多少都没有关系！那些人应当为能为瓦尔斯塔而死而高兴！

不妨借用一下英国当代哲学家伊塞亚·伯林的理论，积极自由的定义原本分别为对自身命运的控制过程的渴望，消极自由则是对生活中自由行动的范围的欲望。剧中矿镇内瓦尔斯塔人的言行正是吻合了消极自由的特征，从所谓“自由的传播者”眼中，他们是麻木不仁的一众，过的是毫无尊严的苟且营生，因此而产生了以满足自身基本需求为要旨的作为；反之从所谓的“不愿为自由而战”者的角度看，他们所关心的“自己能够做什么”，“自己已经得到了什么”的答案却足以使相应的人群获得对他们所承认的“自由”的满足，并会以“知足”为由抗拒外界因素的妨碍。松野似乎正是以此理论为依据，构想了这么一个积极自由主义者对消极自由主义者强加意识的剧情。“你会遵照公爵的话去做吧……不然的话，瓦尔斯塔就没有明天了。”在这句话之后，玩家必须明确地表明立场，究竟是站在哪一方继续奋斗。可以说，这不仅是游戏分支的选择，在很大程度上这也是对玩家自身做人原则的提问，在选择之后，维斯必然会与主角分道扬镳，而玩家所扮演的主角，则将在自己亲手选择的道路上越走越远。





右图是选择屠杀后的一张剧情CG，伫立在腥气飘绕的风中，主角德尼姆手握染血的剑，身后是他的姐姐在默默地陪弟弟一起注视着眼前的惨景。这个场景是许多《TO》玩家一直难以忘怀的惊心一幕。

毫无疑问，在道义上来讲瓦尔斯塔领导人的决定是无可辨驳的罪行。创作人在这部分的处理上也融合了积极自由与消极自由理论中的一个重要事例，即积极自由往往会被当权者滥用。如果和《TO》后来的剧情联系起来，便可以觉察到松野本人对这种“滥用”的贬义思想的流露，无论在哪一条路线里，这场秘密屠杀的真相都无法永远保密，华丽的伪装被撕得粉碎时，必然会有人为自己当初的选择承担沉重的代价。如果玩家选择“拒绝命令”，未来将会在“叛徒”（隆威将屠杀的事件因由解释为主角的通敌）的污名挣扎着在势力间的夹缝里求生，并由玩家亲眼旁观着当初的屠杀参与者是如何一个个在执著与欲望中走向毁灭。反之若是玩家不惜为所谓的“大义”成鬼，接受屠杀的指令的话，则会在以后的人生中永远背负着罪与罚的枷锁，为了求生而不得不在“欺骗与被欺骗”的怪圈里辗转，直到后来因时局的变化才逐步踏出精神阴影的中心，但最终仍然难逃责任的裁决。

《TO》的剧本除了给予玩家自身观念性质的取向以一定的展现空间外，创作人松野泰己自身的相应自由观念也同样流露在这部作品中。笔者认为，松野本人是倾向消极自由观的，在主角选择屠杀后的L路剧情中，创作人借与瓦尔斯塔解放军对立的瓦尔斯塔解放同盟成员之口，多次痛斥拥有“积极自由”外装的瓦尔斯塔解放军领导阶层所使用非正义手段的幕后对正义目的的歪曲，同时也对消极自由主义者的生活态度给予了默认式的认可。另外，在现实中，积极自由与消极自由的对立与剧中情节也存在相当程度的类似，这一点，大家意会着就是了。积极自由与消极自由的比较与论述不是区区一篇游戏文字所能深入讨论的，如果玩家可以通过创作人自身历史观、自由观所运筹下的剧本内容获得一些值得认真思考的课题，这正是《TO》所能带给玩家独立于娱乐要素以外的附加意义。

从以上的实例可以看出，创作人对剧情设定是相当出彩的。每个重要选择其实也就是对人的处世原则的缩影，相比游戏中还有许多其他的小影响选择，藉此强化了玩家游戏时的代入感。

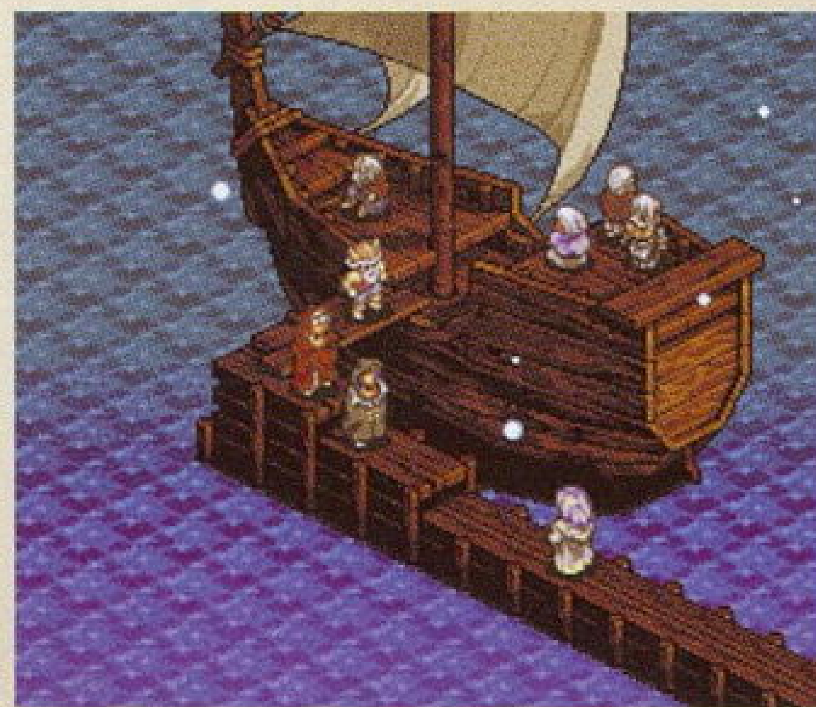
第一章末的选择，从直观的角度来说是理想与现实、目标正义与手段正义之类的选择。从创作人的深层意图来讲，则可以是积极自由与消极自由，维持与重建的意义把握。

第二章C路末的选择，同样可以理解为理想与现实的选择，且含有个人、民族、国家的立场抉择；激进与妥协的两难，个体与大局的矛盾（血涂就的L选择，则是没有回头路可走的）。

第三次重要选择则是在第四章，对待叛变投敌的姐姐卡秋娅的态度，但那次选择并不是一问一答的形式，而且融合在多次的对话应答、战场上的行为等数个方面。玩家所作出的是情感与理性、亲情与大义的选择，同时对卡秋娅是和好或是迫其自尽，甚至是直接杀掉的选择结果还直接作用于最终结局里主角的命运。

《TO》的结局

正如第四章的标题所言：Let us cling together，《TO》的最终结局性质并不与前面所选择的道路有必然的联系。相关的要素只有两个：姐姐卡秋娅的生死与民族友好度。



Good End：在姐姐卡秋娅生存的情况下就必然进入这个结局。但这并不是什么大团圆……虽然罗斯罗里安，这个来自外国的干涉势力最终被赶回了罗迪斯。但瓦伦利亚岛上，姐弟俩却因为种种隐晦的政治因素无法真正地继续携手。在重新统一的歌舞升平中，卡秋娅如愿以偿地获得了实权。但所谓枕旁不容他人酣睡，德尼姆最终不得不主动离开了瓦伦利亚岛往东方的塞诺比亚而去。没有什么相见涕泪横流的告别场面，只余下冷冰

冰的直白。

前一页最后的插图为Good End的最后一幕，这是罗斯罗里安团长兰斯洛特·塔尔塔罗斯带领两名心腹塔船将要逃离瓦伦利亚时的情景。



Bad End：在姐姐卡秋娅死后，德尼姆终于迎来了人生中最光辉的时刻，虽然这也许并不是他最适合的结局。在加冕典礼上，他意气风发的宣扬着对未来的设想，然而骤然响起的枪声打断了他的演说，一个结束了旧时代的人，就这样还死在了代表新世纪来临的火枪的喧嚷中。讽刺的是，刺客正是瓦尔斯塔人。

至此，当年携手为战的姐弟友三人，皆化作烟消云散。

上图为Bad End的最后一幕，瓦尔斯塔的刺客举枪射击的一瞬间。

HIDDEN END：达成条件特殊的隐藏结局，《TO》是95年发售，但直到近两年这个结局的进入条件才逐渐在国内流传开来。在这个结局里，虽然德尼姆成功地替代姐姐成为统一后的瓦伦利亚岛的最高领导人，但北方大国罗迪斯并不甘心于失败，20万的远征军整装待发。故事在塞诺比亚的一间室内落幕，创作者借《OB》中人物之口为未来的暴风雨埋下了伏笔。



Hidden End的最后一幕中的人物正是《OB》中的特利斯坦王与驯兽者天空之基尔巴特。他是《TO》中的角色——风使卡诺普斯的好友。图上显示的是基尔巴特向塞诺比亚王报告罗迪斯最新动向时的对话。

《TO》的三个结局里哪一个才应该是真正的结局？这一直是许多同好所各执一词的。GOOD END尽管不等同于完美结局，但由于部下的后事交待仅仅在这个结局中才会出现，从而使末尾的剧情内容较为丰满且适合玩家的成就感心理。BAD END则是由于其彻底的悲剧性给予了许多玩家剧烈的震撼，对于一贯以灰暗风格基础的《TO》来说不啻是一个回味无穷的收场。而隐藏的HIDDEN END却是一部分玩家心目中真实性最强的交待。《TO》虽然没有具备十余种结局的《OB》那样的最终分支，但三个结局都有其相当的合理性，与整体气氛的吻合各有千秋。想来这正是创作人对剧情设定的功底体现。

五、《TO》中的人物百态

在这部游戏中的人物个性设计最著名的特点，就是创作者赋予的现实性，许多时候，他们的行为就是自己的影子，人物的善与恶，妥协与疯狂，携手与叛离，如同一个个社会的缩影，时代的聚焦，构成了深邃、浓彩的人性图画。

《TO》中的主角形象随着玩家的选择而浮动，直到末章随着"志"的明朗化而统一了"道"的分歧，既完成了玩家情感与立场的代入也满足了创作人所需表达理念的融合。如果说主角塑造象征意义就是一面镜子，那么之外众生就是镜中的纷纭之物了。

卡秋娅·巴维尔



主角德尼姆的姐姐，但实际并无血缘关系。她的真实身份是先王特尔嘉亚与王妃的侍女——玛娜芙罗娅的私生女。

笔者认为，作为《TO》中刻画最为完整的人物形象，其性格体系所代表的意义已经完全超越了作为娱乐产品内在要素的价值。创作人对她的描绘，融汇了大量具备深度思考的内涵，即使仅仅把这个人物的性格作为《TO》的代表性成就，其色彩也不会黯淡。

言行上的大起大落是卡秋娅一身经历的写照。在村姑时代，她可以像个唠叨的家长一样数落这个忌讳那个，但也会很"厚颜"地耍心计算计他人。和弟弟一起征战期间，她总是试图让德尼姆按照自己的意愿做事，把他当成姐姐呵护下的小孩子，每当德尼姆不从，便愤怒地甩手而去。投靠罗斯罗里安后，她又开始显得心狠手辣，在N路中就是她亲手持刀刺死了当时已是瓦尔斯塔最高长官的莱欧纳尔。在和弟弟言归于好的分歧中，则又变得冷静平和，与众人若即若离地相顾言欢。而在Good End坐上女王宝座的一刹那，竟然让人感觉到，终于，她已经不是当年和弟弟相濡以沫的卡秋娅姐姐，而是一名被世事浸淫得世故圆滑的女人了，末了，只有万般无奈在心头。

许多传统的日式游戏里，女主角的存在意义就在于能被男主角招之则来，来之能战，战之能胜。而卡秋娅的刻画成功之处首先就在于突破了"花瓶"的瓶颈，她的言行举止，思想欲望被赋予了作为时代缩影的广博的真实性。创作人在努力表现对她为一个乱世中的女性的苦恼、恐惧、彷徨的同情的时候，也敢于客观地对她的自私、凉薄、贪婪给予了不加粉饰的展露。为了亲情，她愿意随弟弟漂泊四方，东躲西藏（C路），也会为了生存，在莱欧纳尔对弟弟下令屠杀镇民时没有一句质疑，仅仅犹豫了一霎那便坚定地表态支持这样丧尽道义的决策（L路）。另有一个常年为人津津乐道的题材是非亲姐弟间的怪异情感，卡秋娅很早以前就知道她和弟弟无血缘关系，但还是一直以一种奇怪的姿态试图将他永远罩在自己的羽翼下，当弟弟逐渐长大不再受她控制时，卡秋娅的情感也渐渐地有些变态，超越了简单的姐弟之情，发展到类似于母鸡式的占有欲特征的母爱，甚至因为得不到就要毁掉这种心态也赤裸裸地爆发出来。（在第三章结尾有一幕卡秋娅企图拿刀砍死弟弟的情节。）当纷争临到结尾，坐拥女王之位的卡秋娅却已经蜕变得感情淡漠，德尼姆似是作为她的幕僚而非亲人而存在。好一出世态炎凉的黑色幽默，好一出共患难而不可共安乐的人间大剧。将人性中的各样复杂对立，依托在对应时代的特性里，造就了近似完美的艺术形象，其人文关怀的深度也许已经高于游戏本身的意义了。

上面的三张图片分别是卡秋娅的身份为村姑、罗斯罗里安成员、瓦伦利亚未来的女王时的头像。由中透露出的不同气质正可隐喻她在不同时期的灵魂。

维斯·波赛克



里·主角，据说这是有人给维斯这个人物的另一个称呼。对笔者而言，还没有哪部游戏中的配角能够散发出如此的感染力，有一个建议，不要把这个人物当作单单一个角色，就算是作为一则寓言，也不为过。

在不同的路线里，维斯可以被看作是一个普通人如何在社会中摆正自己的位置，适应社会法则的历程（L路）；也可以是一个人如何在阴暗的嫉妒心的支配下走入沉沦的不归路的记载（N路）；还可以是一个小人如何一步步踩在他人的血污上发迹，如何为了满足欲望的无限膨胀而铤而走险，又如何在出卖与被出卖的绞轮中像一条被抛弃的狗一样丑陋而可悲地死去的警世录（C路）。这里不妨以C路为例子，大致地翻过维斯的一生。

第一章中，维斯宣泄自己的愤怒：

——平等？哈！你说平等？我们什么时候有过平等？也许对巴库拉姆人是平等，但我们瓦尔斯塔人就该被当做一堆狗屎！

巴尔墨萨大屠杀中：

——闭嘴，卡秋娅，别再像对待孩子一样向我说教。还有你！德尼姆！你居然成了骑士团的领袖！你！这乳臭未干的小子！领袖？

——接下来轮到你了，为达成目的……我可以不择手段！

（这数句话给笔者带来的震撼是持久的，可以想像，不久前在高呼瓦尔斯塔万岁的解放军战士缘何一念间就变得不择手段？如果仅仅以嫉妒作为理由尚嫌不足。往更深处思考，也许维斯对同胞的态度转变才是更为令人心颤的，因他自认比别人高了一等，从而蔑视"下人"的生命，却忘了自己的根。在一则克雷洛夫寓言里，一只狗向另一只狗得意地声言自己之所以高"狗"一等的原因：只不过它用后脚走路罢了。）

第二章末，与德尼姆面对面时：

——我憎恨你！憎恨上天对我的不公！你拥有一切，人们都喜欢你，你有个好父亲还有美丽的姐姐，而我一无所有！

——别妄图去歪曲真相了，你这个叛国者。我有自己的同志，甚至公爵和

莱欧纳尔也听信于我。

——你太幼稚了！他们怎能利用我！是我在利用他们！我将踩在他们的身上去获取我的利益！

第三章末，绞刑场：

牧师：……汝罪将因汝之死而被洗净……汝之灵魂将被净化……

维斯：不！住手！别杀我！

牧师：跪下！在吾父面前祈祷！

维斯：为什么！为什么我要被处死！

牧师：圣父啊……请饶恕这个人的罪吧。

维斯：请住手！停啊！叫大主教来！我只是……我只是忠实地执行了他的命令而已！我不想死啊！求求你！住手！……德尼姆！救救我！救救我！

将别人如猪狗般践踏的人，最终也像猪狗一样在世人鄙视的目光中被吊死。正合了这一章的标题：野心与欲望之争，失败者贱若猪狗。

圣骑士兰斯洛特·汉密尔顿
暗黑骑士兰斯洛特·塔尔塔罗斯

圣骑士兰斯洛特，《TO》里无论从剧情和系统上来讲都是独一无二的一位



圣骑士，可以说，他是全剧中最能体现人性的光辉，同时，也是下场最教人振聋发聩的人物。

暗黑骑士兰斯洛特，影射现实中大国意识的代表人物，在剧情中以“和平的使者”自居维持着瓦伦利崖南北间的奇特平衡，暗中扶持傀儡为罗迪斯未来的吞并打下精神入侵的基础。强权制度的绝对拥护者。

“我希望，像你这样的年轻人能不再上战场的那一天，能早些到来。”托着亡妻遗留下的八音盒，橘红色夕阳下的圣骑士吐露出他的理想的刹那似使天地间的一切都充满了美好的憧憬。“他们（指民众）之所以会沦落成那样是因为做受害者更容易，他们不是因为弱小才抱怨的，他们选择成为弱者！然后可以喋喋不休地抱怨……他们所相信的是“变弱”的好处。”而当暗黑骑士冷笑着揭露出真实的人性时，他却有口难辩。在这样一个灰暗的土地上孕育不了不朽的神话，孤独的圣骑士不允许自己对悖于他光明的愿望的现实妥协，破灭的理想导致他的精神陷入分裂。海边的教会里，失去一眼一腿的他成了植物人，呆滞地坐在飘着海风的窗口前，枯干的眼眶注视着窗外的潮起潮落。当德尼姆打开陈旧的八音盒，玲珑清雅的旋律流动在小屋内时，他骤然像是失了魂一样倒在地上，抽搐着伸出手臂抓向主角手中的八音盒，然后又无力地垂下身躯，滑倒在他原先坐的椅子上。

“海边的教会”，这幕可怖的情景在《TO》中的地位不低于任何其他的生死离别。圣骑士的结局并不是一个人的失落，创作人的悲观理念在此臻于了一个极致，一个曾经沐浴给多少人以光辉的求道者在现实的打击面前崩溃，长久凝视着兰斯洛特·汉密尔顿败落的身骨，再回首一望往昔他刚毅的脸庞，体会到的是一种钻心的痛。

在与圣骑士的个人恩怨中胜利的暗黑骑士兰斯洛特（他的一目是被圣骑士刺瞎的）也没有赢得什么成功，随着罗斯罗里安的声望山河日下，瓦伦利亚人对戴调和之冠行鬼蜮之实的外国维和者的本质也看得愈加清楚。他们只有狼狈地率余部撤回罗迪斯。等待他的将只有回国后的耻辱。

也许笔者不必再继续拿其他人物做例子了。《TO》里的人物话题是讲不完的，真正的深入这个领域，你将能够找到更多值得深究的话题，民族仇恨的根源、历史局限性、处世的道德与原则……要感谢在《TO》中创作人所赋予的如此之多深邃的思考，每个人都像是一面镜子，只是镜中人与自己，有时似乎相差得很远，有时又很近。

六、余谈

1、火枪

TO的世界观是属于冷兵器与魔法形态，但一般来说这些都仅仅在系统中占据了主导地位，具体的剧情里基本不牵涉这些要素。但有一样在《TO》剧情晚期出现的兵器，却被赋予了独有的特殊意味，这就是热兵器的萌芽——火枪。

在剧情交待里，火枪是来自南方的バルバウダ大陆的产物，因其载有火枪的贸易船在瓦伦利亚岛附近沉没，从而通过打捞人员逐步将火枪技术传入岛内。这样一个新生事物受到了罗迪斯人特殊的关注，后期就有一幕罗迪斯人试图笼络火枪技术员不成便决定杀人灭口的情节。插说一句，负责此事的有“披着羊皮的狐狸”之称的罗斯罗里安指挥官马尔提姆有一句传神之语：“万能的主啊，饶恕撒谎的罪人吧！他们偷走了贵重的宝物，但还请饶恕他们罪恶的灵魂！哦，您说要惩治他们，我遵从您的决定，让他们为自己的行为付出代价！（回头）杀了他。（指枪手）

此后，火枪开始以其特有的形式作用着未来可能的体制变迁，无神论者也开始出现。只是火枪的地位仍然有不小局限，体现在系统上就是最多只能获取三把火枪，也就是说部队中若拥有三名以上的火枪手是没有意义的。而到Bad End里，当看到出手刺杀德尼姆的人使用的兵器正是火枪时，几乎可以确定松野如此安排有其特指。一个奇特的对比是，那个刺客本身却是正统的冷兵器骑士身份，两代文明的象征在血泊里的交融格外的耀眼。试猜测如果德尼姆死在火枪下这作为一条伏线，对《OB》未来趋向的暗示堪称点睛之笔。

热兵器的流传对许多人和事而言，它是福音，还是丧钟？这是一个问题。

2、TO与系列其余作品的关系

《OB》与《TO》共通的登场过角色共计七名：圣骑士兰斯洛特、风使卡诺普斯、占星术士瓦伦、不死魔女丹妮芙（几乎每作都会登场……）、新生塞诺比亚的圣王特利斯坦、天空之基尔巴特，最后一人则往往不为人知，他就是在死者宫殿B2出现的身份成谜的学者：拉德拉姆，其真实身分是《OB》中最后BOSS之一的大贤者拉修迪的弟子，妖术师亚比雷欧，在前作中还是惟一在两幕版图中出现过的敌BOSS，他可以利用转生术不断还魂，对龙有特殊的喜好，因此才隐姓埋名来到瓦伦利亚的死者宫殿寻宝。

《TO》与《OB64》的关系在某一个人物身上略有体现，他就是罗斯罗里安指挥官中那名黑人安德拉斯·卡夫拉努。这其中颇有渊源，在《TO》故事发生13年前罗迪斯曾吞并了东方的一个由黑皮肤的ボルマウカ人构成的国度尼尔达姆，安德拉斯正是那个国家的皇室遗孤，罗迪斯以其同胞的生存权利为条件，要挟安德拉斯服从其指派。后根据《OB64》的故事可以推断，在罗斯罗里安远赴瓦伦利亚期间尼尔达姆其实已经复国，但这个消息并没有及时传到遥远的瓦伦利亚，因此安德拉斯依然只能做他的亡国奴。



《TO》与NGPC版的《Ogre Battle外传》并没有直接关联，不过与GBA作品《Tactics Ogre外传》的关系较为明显。前文已经表过，罗斯罗里安团长兰斯洛特正是GBA一作的主角，GBA外传正统路线所讲述的就是他的发迹史，如何从一个普通的骑士发展到深受教皇信赖的16支精锐骑士团之一的最高指挥官的历程。

另外松野跳槽至SQUARE后制作了销量百万的S·RPG作品《Final Fantasy Tactics》，作为他Ogre志愿的延续可以说存在相当多的引申自《TO》的要素。这里暂且不谈系统，单论剧情设定便能看到许多《TO》的影子，暗黑骑士团罗斯罗里安与神殿骑士团，C路的维斯与迪依利达等之间都有颇多相似，不过在大处上，两者的表达切入点及中心内涵的区别还是不少的。

七、尾声

世间许多事无法断言。

料不到九五年出品的《Tactics Ogre》，我们玩了将近八年。因为喜欢，所以有一天觉得有责任去写些什么，故草就此作，望能飨新旧同好共忆过往情怀，更希望有更多的朋友一起来进入这部不朽的文书里。尽管，也许这部游戏并不适合所有人，但这却是曾让笔者自认不虚了自己的青春的“游戏”。

欢迎您，我的朋友。让我们携起手来，在这部作品里，一起面对心灵的拷问，作出人生的抉择，正是：

世路如斯但有半步差池一失足成千古恨

人生际此当知万事艰辛成败只在寸分间

火热秘技

GBA 恶魔城 晓月圆舞曲

最速研究补充

在《掌机王》第六辑上曾刊登了《晓月》的最速通关研究（详见《掌机王》第六辑129页），而现在作者水神修又发现了更为快速的前进方法。建议大家对照《掌机王》上的那篇文章进行阅读。

不取飞装甲的情况下，SOMA站在如图所示的位置，本来是利用小恶魔的吹飞来达到左侧的平台，而现在利用疾退的短暂浮空＋二段跳就可上左侧平台，道理和荒城处一样，只是“斜坡”带有很强的迷惑性，据在下测试，此法比“吹飞法”快三到四秒。



PS 牧场物语 中秋满月

工具400%速成大法

利用游戏一个小小的漏洞，便可以使所有的工具迅速达到400%！此法惟一的缺陷就是只对准备重新开始游戏的玩家有用。

重新开始游戏时，当开头介绍剧情的动画结束后，按照游戏剧情的安排，当走出屋子时就会出现与村长见面的剧情。此时先不要出屋子，直接在屋子里挥动工具（有连发手柄更佳，16分钟就能练到400%）。虽然主人公很累的样子，但他绝对不会因体力不支而休克过去，因为游戏中设定为昏倒的话就会自动跳至第二天，而遇到村长的剧情一定要在第一天发生。

当所有的工具都升到400%后，出门跟村长讲话，然后一定要马上去泡一个小时的温泉，否则你只要一使用工具就会马上昏倒喔。由于水壶不装水无法使用，所以没办法升满。不过游戏中第二天会出现神秘商人，同样的道理，只要在第一天先装好水，在出门前拼命使用水壶（在屋子中使用水不会减少），就可以轻松达到400%。

放牧天下

（纱迦：虽然PS版和GBA版有很多共通之处，但这条秘技并不通用，真是可惜。）

GBA 火影忍者NARUTO 忍术全开！最强忍者大结集

九尾查克拉的图片

《火影忍者NARUTO 忍术全开！最强忍者大结集》的第28张图是九尾查克拉的图片，也是鸣人的第4招忍术。要想得到这张图片，就要去忍术学园。在忍术学园的第一部分，有一个要爬进去才能拿到木叶标志的地方，而学会第4招忍术的卷轴就在这个小房间里，不过要后期才能得到。

inges

（纱迦：不看原著的话，还真不知道查克拉是什么东西呢。）

NGC 天外魔境 II

最强之道

这次的《天外魔境 II》可真是简单，根本就不用练级就能通关。不过正因为如此，用更高的等级和更强的装备去虐待敌人的话，会更有快感。

与PC-E版不同的是，这次的复刻版用七福之玉练功没有什么作用，因为练级极品赤色绞杀魔一次最多出来3只（至少本人还没见过有3只以上的）。这样一来，最好的练级方法是到游戏后期用钢铁城的热弹来打空中的敌人。热弹的攻击力很多，打一千多HP没商量，一下子就能练到七八十级。

后期拿到月之兜和骨之剑后，更是简单得一塌糊涂。因为月之兜一次可以回复一半的技，而骨之剑可以将HP完全恢复。有了这两件作弊武器，隐藏BOSS也只有等死的份儿。

逆刃刀

（纱迦：NGC版先行一步，PS2版下期介绍。本作动画很多，冲着动画也值得一玩哦！）

GBA 火影忍者NARUTO 木之叶战记

隐藏人物

成功读取过关记录后输入以下指令，就可以使用隐藏人物。

大蛇丸：SELECT、↑、↓、↑、↓、←、←、→、→、←、↑、START。

岸本：START、↓、↑、↓、↑、→、→、←、←、→、↓、SELECT。

这两位角色的等级都是50。

逆刃刀

（纱迦：《火影忍者》最近的确是相当红啊！）

GBA 口袋妖怪弹珠台

无限赚金币

如果你进入SHOP后因为身无分文而懊恼，推荐你用下面的方法，它可以令你身上有用不完的金币。

首先进入“红宝石”，令球打中左边的那个“金银版”的主角之一（草属性）前的按钮，这时右边的那个果子狸会伸出头来。如果这时球弹向右边的轨道，落下时必会打中！打中后果子狸后面的那个黄色的家伙会转过身来，如果你按A键的话会发现它会打拳。如果你做到以上步骤的话那就代表你成功了一半。

接下来就是重点了，首先让球从左边那条轨道进入并绕到它面前，这时按A键它会把球打进升级球的轨道（需3次），但重点不在这里，而在于待球落到它面前稍微靠下一点的位置再打，你会发现球会改变轨道从升级球轨道的侧道（金币轨道）进入，画面中有一排金币在跳，金币数不断增加。而球也会绕一圈后重新回到黄色家伙的面前，之后反复循环……

震动的巧用

很多人认为震动这个设计不是很有用，所以一般不会去用它。其实合理运用的话，对于提高捕捉率和进化率有很大的帮助。还是以“红宝石”为例，我个人认为要连续打中上面那3个精灵很难，经过尝试后发现按以下步骤去做绝对可行！

首先进入捕捉模式，下方的SAVER会呈现救球的状态，之后故意让球落下，SAVER会把球带到重新开始的地方。这时轻轻点一下A键，球会弹出，在转弯第一个坑槽时震动。只要运气不是太差的话，球会落到那3个精灵上方并打中，如果连续打中3次的话会有一道闪电把精灵炸开，之后就很方便了。而在第2个坑槽震动的话，球会落到金币坑道，而很多时候进化道具都在金币坑道。所以，只要合理利用的话你会从中发现很多乐趣！

广东化州 黎志虎

PS2 十二国记 红莲之路 黄尘之标

犬郎真君的札记

在游戏的OPTION中完成全10个等级的“六太的《十二国记》问答”后，在游戏中就会发生六太送礼物的事件，这样就可以得到犬郎真君的札记了。

（纱迦：此秘技由阿修罗君友情提供。）

NGC 牧场物语 美妙人生

富翁速成法

当你拥有6000元时，就可以找高仓老伯订购制种机（シードメーカー），其作用为把作物变为种子。如果你和怪博士关系好的话，他也会送给你制种机，提高和怪博士关系的方法是送受精蛋给他。

任何作物都可以通过制种机变为种子，不过卖价不高。要是把果树长出的水果变成种子，可就发了，一般说来会比单卖所得的价钱高出20倍左右。果树栽种后隔年才会结果，大约一次可结24颗种子。第一年把所有的钱都拿去买种子，第二年可以收入十多万元。

树类种起来相对比较简单。树类可以在任何季节栽种，方法还是先挖土再播种，然后持续浇水就行了。不过需要注意的是绝对不要在树周围的8个格子内种植其他作物（包括果树），否则会因为养分不够而全部死亡。香蕉、桃子、桔子在夏天结果，苹果、葡萄在秋天结果。

用制种机制出来的种子可以卖得原价的一半，而1颗果实可以变为两颗种子。也就是说只需1颗果实就能回本，再多出来的就是白赚的了。

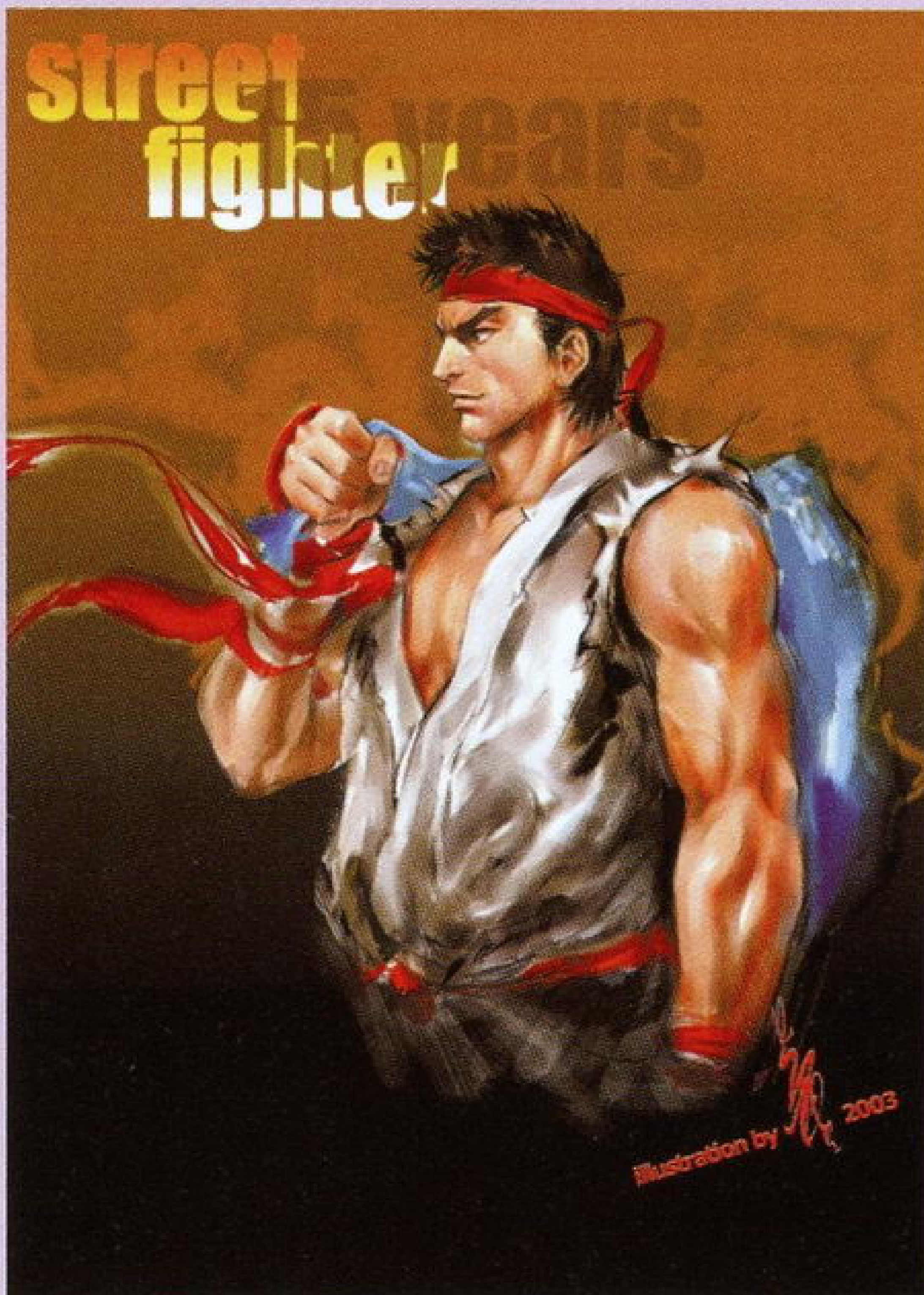
（纱迦：在GBA版中玩个七八十年就能赚到1亿元盖别墅，通过NGC版和GBA版联动也能轻松获得别墅。一个是在游戏中花大钱，一个是在现实中花大钱，大家自己决定吧！）

星之心画廊



阿修罗的地狱传言

这一期又没有《编辑部的故事》，而且“画廊”也只有一页……不喜欢这个栏目的读者可不要高兴得太早，热爱“画廊”的朋友们也不要着急，这次只是暂时情况。原因嘛……自然是 TGS 上公布的情报太多，需要优先报道！最近工作满忙的，好久没有画画了。闲下来的时候也只有在笔记本上涂鸦的力气了，真是郁闷呀……



武汉·董邵华

▶作者据说是专业漫画人士，效果果然比较出众呀！尤其是头部的表现更是让人惊叹不已哪！

▼ 吉斯……这也太惨了一点吧！怎么说人家也是南镇的大哥大呀？为什么不用死亡咆哮还击呢？

湛江·林卓豪



福州·梁超凡



▲作者投来的几幅稿件中这张右京是最出色的！想当初阿修罗也非常喜欢画右京。唉，为什么长得帅的人运气总是那么衰呢……（肉麻中……）



南京·KAZUYA

◀KAZUYA兄的稿子已经成为了“画廊”的“例汤”了！这次画的是克劳德 VS. 卡兹。真是巧呀，TGS 上这两个家伙也都有新的魄力演出，期望能够尽快看到他们的身影。

▶这个，这个是孙尚香……吗？明明是幼儿园的小MM嘛！这也太卡哇伊了吧！

福州·施迪星



上海·周泽峰









▶《月下》的题材到了现在还有人画呀！不过在这里阿修罗要严正声明一点：正城图书馆里的老大爷不是阿鲁卡多的爷爷！魔法传票上“爷之恋”应该是“对老大爷的思念”的意思！

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“星之心画廊”收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40～100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

Read Or Die的奇幻世界

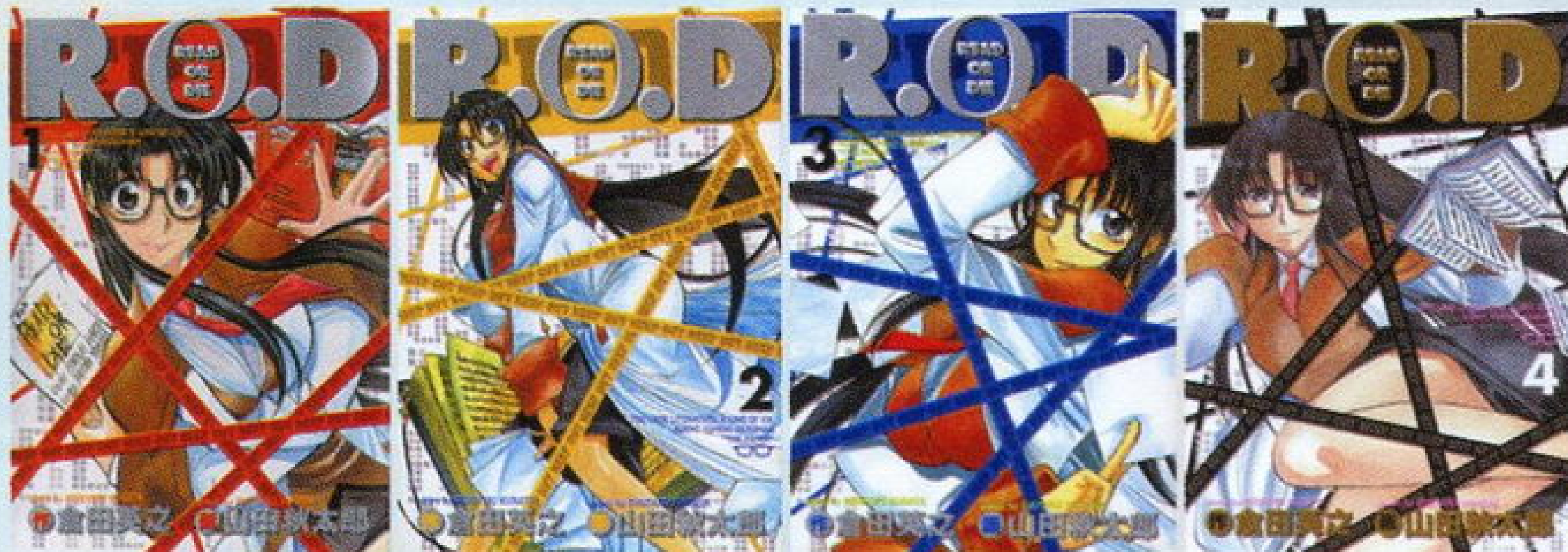
游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN

文：久远寺右京

READ OR DIE READ OR DIE READ OR DIE

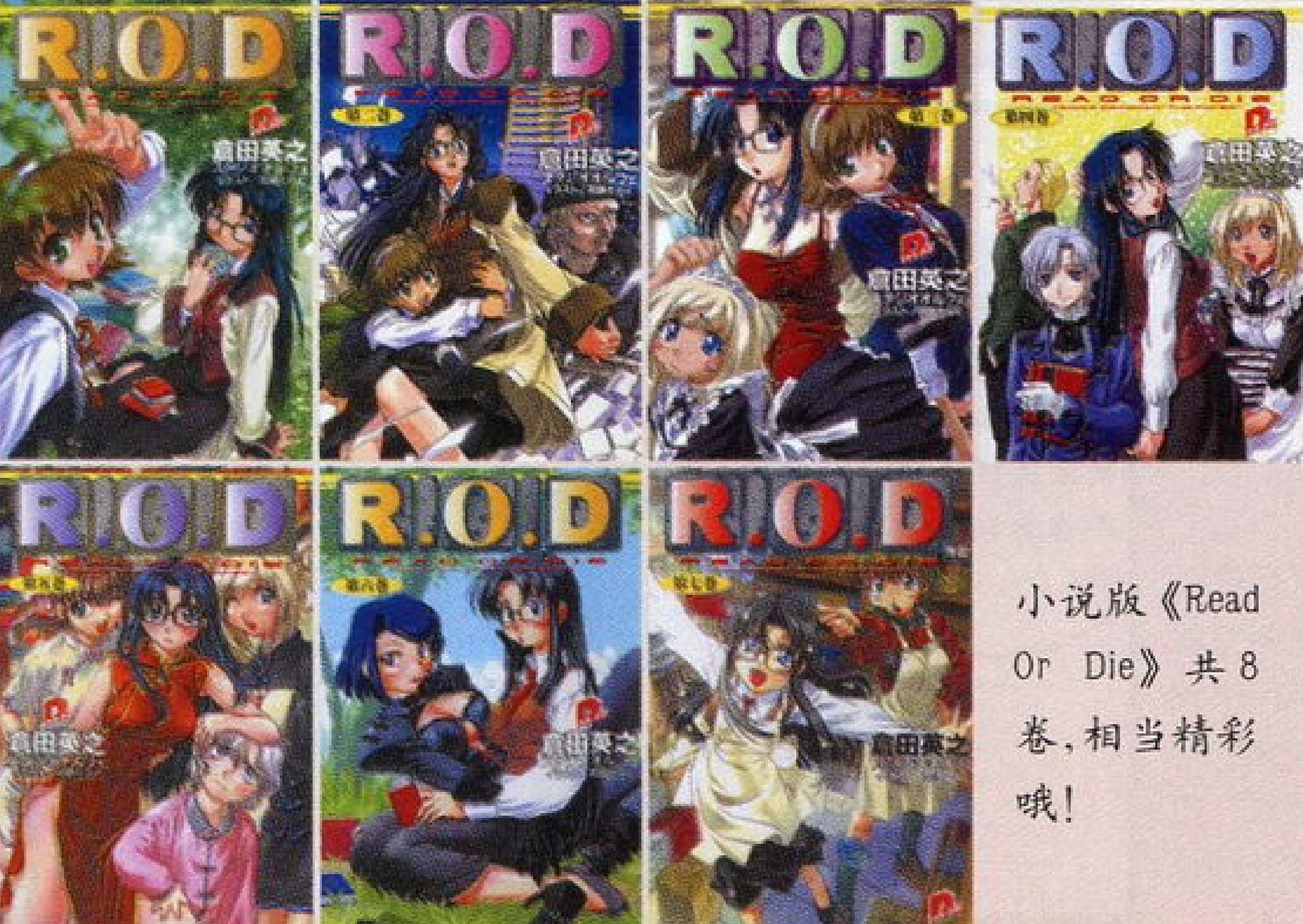
R.O.D的TV版《Read Or Dream》最近在日本开始上映了，于是我很自然地想到去回顾一下R.O.D的OVA版《Read Or Die》，虽然这部OVA推出已经两年有余，但是那份经典的颜色丝毫没有褪去，不得不说《Read Or Die》的OVA确实是一部在各个方面都相当成功的作品。

《Read Or Die》的原作者是仓田英之，因为原作大受欢迎而在2001年OVA化，同时还有山田秋太郎连载于月刊《ULTRA JUMP》上的同名漫画版。OVA在2001年的OVA票选榜上排名第2，(第1名是《怪童丸》)足以证明这部OVA的不俗实力。看完之后，那种爽快的感觉令人久久难忘。在任何一个环节里都可以体会到OVA在制作上的精良，无论是其别具匠心的设定、个性十足的角色、扣人心弦的情节、荡气回肠的音乐，还是片中各式各样极具创造性的表现手段，似乎都注定着这将是一部人气之作。



《Read Or Die》，初看这个标题，或许只是觉得比较前卫而已，可是它却恰如其分地浓缩了故事的主题。单从字面意思上来解释的话是"读或死"，这样的理解显然过于简单化了。标题中蕴涵的深意只有通过观看作品本身才能完全领悟。虽然只有短短3话的容量，但是《R.O.D》庞大的世界观却表现地相当完整，各个段落张弛有致，丝毫没有因小失大的痕迹。故事的时代背景基本上定位于现代，在喧嚣的都市生活中，女主角读书时所体现出的宁静氛围与之形成强烈的反差。因此，将其定义为一部"文学派动作片"实在是再恰当不过了。片中处处洋溢着浓厚的文学气息，女主角成天沉浸在书本的海洋里，她隶属的秘密组织则暗藏在大英图书馆内，而作为敌人登场的"世界伟人军团"则都来源于历史上那些赫赫有名的学者。此外，这种文学气息也是和精彩纷呈的动作场面紧密联系的，片中敌我双方的战斗在极富动感的画面中显得非常刺激。几位主人公的身手相当了得，他们那出神入化的技艺，至今回忆起来仍然津津有味。说到这里，有必要谈一下《R.O.D》中相当重要的一个元素——纸魔法。纸魔法作为女主角读子的绝招，它的存在和表现形式不仅为剧情发展起到推动作用，同时也增加了作品的奇幻色彩，每到关键时刻，纸魔法总是能大显身手，在读子的手中，漫天飞舞的纸片幻化成为纸飞机，降落伞等各种各样的道具，决定着生死命运。另外，纸魔法也和读子非常喜欢读书的性格相照应，为表现人物特点作了铺垫。

女主人公读子·里德曼（代号：The Paper），从这个名字里就可以反映出她的性格，成天埋在书堆中，只要看到书就会非常激动，一有时间就不知疲倦的读书，她所住的那栋大楼里也到处都是书，而她买书的劲头简直可以用疯狂来形容。对她来说，书甚至比生命还重要，有时，她对书的执拗程度反而让人觉得很可爱呢！另一位女主人公南茜·幕张（代号：Miss Deep），典型的成熟女性，拥有穿越任何障碍物的特殊能力，作为读子的搭档，她协助完成了许多任务，片中有关她的描写可谓入木三分，而她的身份之谜则成为了最大的悬念。除了两位女主角外，沉着的Joker、冒失的Windy、迷信占卜的Derek、神秘的Gentleman等，这些角色使剧情更加生动。当然最值得研究的当数OVA中的"世界伟人集团"了，这个集团里收录的都是已经入土的名家，(不得不说日本人真的很能恶搞)有日本历史上的"怪才"和反封建勇士平贺源内、"滑翔机之父"奥脱·李林塔尔、昆虫学家和《昆虫记》的作者J·H·法布尔、唐代的著名僧人玄奘三藏、"狂僧"一休宗纯、音乐家贝多芬等等，他们秉承着对现代文明不满的信念，和世界为敌。不难发现，动画中这些伟人们虽然有恶搞的成分，但他们的性格和行为还是符合史实的。比如平贺源内在动画中以武士身份出场的，他发明了历史上首台发电机，因此他攻击的方式是放电；奥脱·李林塔尔的飞行只依靠重力和风力，所以在动画中他乘坐的飞机是没有发动机的；法布尔享有92岁的高龄，他毕生都在进行着昆虫的研究，因此动画中的返老还童也正是对他孜孜不倦创作生涯的印证；玄奘三藏的设定援引了《西游记》，他的招数是孙悟空和猪八戒的结合体；而一休宗纯在历史上是个无视佛门戒律的狂徒，他公然宣称自己与一个女人的爱情！这样看来，联系到片中他和南茜的关系，也就不难理解了；而贝多芬的"欢乐颂"，则成为了动画里的"自杀交响曲"……



小说版《Read Or Die》共8卷，相当精彩哦！





▲OVA版《Read Or Die》共3卷，不仅画风忠实原著，而且整体素质令人相当满意。

OVA在情节上的安排相当紧凑，其中读子三人和伟人们的战斗是最主要的部分。从最初在大街上读子和法布尔为书展开争夺，到三人在纽约上空和李林塔尔的对决，再到三人合力击败玄奘三藏，到最后在伟人们基地里的最终决战，每次战斗都惊心动魄，其激烈程度毫不亚于一部动作电影。不过最耐人寻味的还是南茜的身分，她作为"世界伟人集团"的间谍秘密潜入大英图书馆，在与读子合作的过程中，彼此互相建立起了珍贵的友谊，虽然后来她回到了一休宗纯的身边，但最终还是和读子站在了一起，阻止了伟人们的野心。最感人的一幕发生在最后，南茜用她的特殊能力，微笑着松开了读子紧握着的手，她没有选择自由的人生，而是选择了自己的爱情宿命。悠长的音乐在此时响起，读子在空中缓缓坠下，南茜的身影渐渐远去，在这个瞬间，离别化作无尽的伤感，缠绕在我们的心头……



▼读子小姐的模型啊！(D·S:我好想要啊！可惜好像已经断货很久了……)

岩崎琢，一个响亮的名字，在《浪客剑

READ OR DIE READ OR DIE READ OR DIE

心——追忆篇》中，已经不知道多少次倾倒在那悲怆的乐曲声里，这次这位大师又在《Read Or Die》中再度为我们奉献上风格迥异的音乐。《R.O.D》这张OST上的副标题很有意思，写着它是一张"听了会死的大杰作"。虽然这只是夸张的描述，但听过之后，你会领悟到岩崎琢用音乐方式对《Read Or Die》所做的全新阐释，甚至可以说音乐就是《R.O.D》的标志。特别是《R.O.D》的主题音乐，配合动画中的动作场面，更加衬托出战斗的激烈。

除了音乐外，监督舛成孝二对画面和镜头的把握也非常值得称道，尤其是令人印象深刻的片头动画：STAFF的名字在女性的身体上以墨迹的方式表现出来，而故事中的人物也在片头里以自己独有的方式露面，一幅幅城市高楼和街道的画面将故事的背景在开始就交代清楚，很直接地使观众对整体的剧情有了初步的了解。此外，第1话和第3话的两个镜头，同样是读子抓住南茜的手，同样的角度，前一次南茜的手并不是幻影，后一次南茜的手却化为幻影，这种对照的手法使得这样的场景更富有感染力，让人难以忘怀……

最后我想略微扯一下TV版，虽然标题改成了《Read Or Dream》，但是原先的世界观并没有被打破，STAFF也基本上和OVA是一样的，故事讲述的是读子的学生菫川ねねね请了三个同样会使用纸魔法的姐妹当她的保镖之后所发生的种种趣事。随着剧情的发展，OVA中的主要人物也将在TV中一一登场。

期待更精彩的R.O.D的世界呈现在我们的眼前！



▶最新的《Read Or Die THE TV》将在10月25日在日本播映。

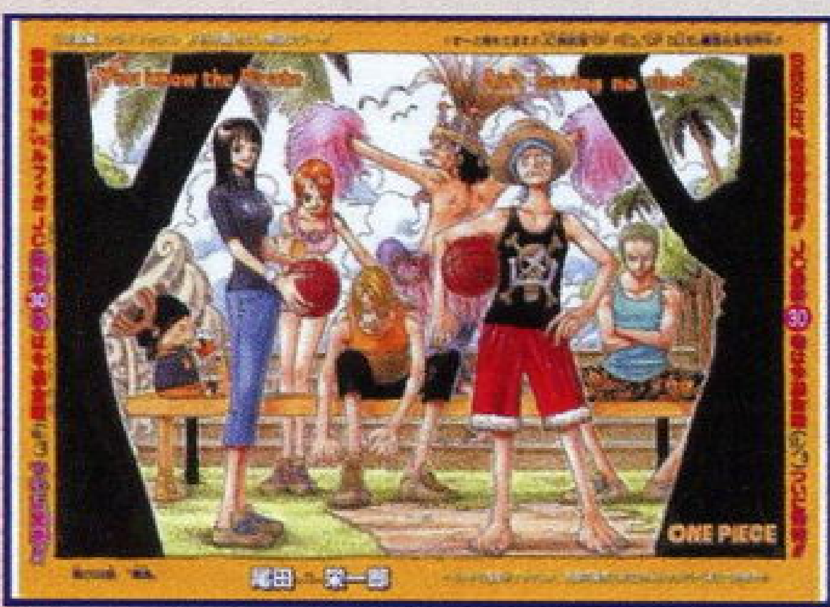
★素有"拖稿大王"之称的著名漫画家富坚义博先生最近创作的扉页质量简直可以用"令人发指"来形容！在最新的《周刊少年JUMP》第44号上，第196话的《HUNTER×HUNTER》的扉页就是一个明显的例子，如此简洁的风格就好像是幼儿园小朋友的涂鸦啊！其主题为《HUNTER×HUNTER》中的主人公在庆祝阪神职业棒球队获胜！估计富坚义博先生的很多时间都花在看棒球比赛电视转播上了，并不懈地为自己拥护的球队加油！（汗……）





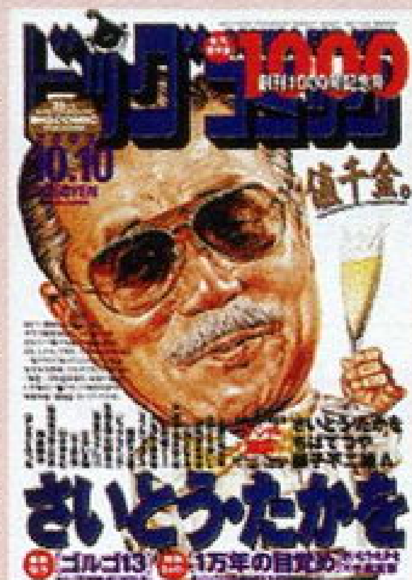
★许多漫画家笔下的连载作品的寿命一旦超过10年的话，出版社就会举行一些庆祝的活动，这似乎已经成为了日本漫画界的惯例！而如今的藤岛康介，其最著名的漫画作品《我的女神》已经有15年的历史了，而且目前似乎还没有结束连载的样子……为了感谢广大读者这15年来的努力支持，讲谈社已经决定将在日本东京举办"《我的女神》15周年感谢祭"，届时除了有漫画全作品的复制原画展、海外版出版物展示等内容外，还有编辑部和藤岛自己秘藏的资料展出！

★超大人气的少年冒险漫画《ONE PIECE》最新单行本第30卷将于10月3日隆重发售，如今这部漫画的新上市单行本的初版印刷量已经超过了265万册，这是多么令人吃惊且让FANS感到兴奋的天文数字啊！另一方面，故事的发展讲述到了路飞竟然和无敌的"神"进行较量，而其他的个性角色也会纷纷遇到更加强大的宿命之敌！最后需要说明的是特别版的单行本《ONE PIECE RED》和《ONE PIECE BLUE》重印版也业已发售，如果之前没有及时买到收藏的话，这一次就千万不能错过了！





★小学馆旗下的周刊《BIG COMIC》日前推出了总第1000号！这本长寿漫画杂志一直为众多喜爱漫画的成年人士所喜爱，该漫画周刊中包含了各种风格的漫画作品，可谓集幽默、写实、幻想类漫画作品之大成，从各个侧面反映了当前日本社会中的各类现象，而由专人创作的二头身名人Q版封面更是此杂志的一大特色！在《BIG COMIC》总第1000号上，其纪念内容为一个漫画家对谈特别企划：漫画界三巨头梦之鼎谈——さいとう・たかを×藤子不二雄A×千叶彻弥，这三位长期奋战在《BIG COMIC》上的老牌优秀漫画工作者给我们讲述了他们关于漫画创作的心得和体会，在此向这些老前辈们致敬！



★高桥阳一先生的"足球小将"（《天使之翼》）系列"作品一直深受漫画FANS的喜爱，而该系列的最新作《足球小将翼 ROAD TO 2002》已经进展到了世界杯篇，目前第1卷至第10卷单行本的累计销量已经突破500万部！渴望胜利的激情一直在指引着大空翼在球场上不懈地拼搏，那种不屈不挠的体育精神也一直让FANS为之感动。在当今漫画主题日渐沉沦、压抑的主流下，仍然能够欣赏到如此热血且充满活力的漫画，实在是一大幸事啊！





★自北条司先生加入新潮社之后，《周刊COMIC BUNCH》上那部曾经给无数国内漫画读者留下深刻印象的《CITY HUNTER》续篇《ANGEL HEART》便一直令人牵挂在心。虽说这款作品的整体感觉不能让人满意，但在单行本销量上却因为坚定的老牌读者群的支持而取得了阶段性的热卖！而如今在最新第40号的《周刊COMIC BUNCH》上，封面也是北条司先生的《ANGEL HEART》，而且竟然是一位美女（虽然看不清楚面孔）穿着《ANGEL HEART》图案的T恤拍摄而成的。另外除了第8卷《ANGEL HEART》单行本已经刚刚发售外，《ANGEL HEART》也即将迎来100回连载的盛况，新潮社将为此举办特别的纪念活动！最后的消息便是新潮社会将北条司先生早期的一系列精彩短篇力作重新再版推出，这其中还包括堪称北条司先生创作黄金生涯期里最优秀的中篇作品《阳光少女》！





▲从1到100，《ANGEL HEART》这部饱受争议的漫画仍然得到大量的FANS的支持，的确不容易！

自由谈

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。



主持人：GOUKI

"融合"魅力

文：GENKI

1994年任天堂在SFC上开发了"《银河战士》系列"的第三作：《超级银河战士》(SUPER METROID)，游戏一经推出就马上在广大动作游戏迷中间引起了巨大的反响，成为了横版动作卷轴类游戏的经典之作，对于其续作FANS更是翘首以待。而N64是《马里奥》、《塞尔达》和《口袋妖怪》的天下，作为游戏史上出现的第一位女性主角——我们的英雄SAMUS似乎已经风光不再，归隐山林了。就在玩家们对《银河战士》渐渐淡忘之际，在长达8年的蛰伏之后，任天堂在其最畅销的游戏平台GBA上推出了正统续篇——《银河战士：融合》(以下简称MF)。赏金猎人SAMUS终于又开始了新一轮的战斗，READY，GO！

与前几作不同的是，MF是一个具有极强故事性的游戏。在一次例行任务中，SAMUS受到了不明寄生生物X的袭击，其神经系统遭到了严重破坏。科学家们通过仔细研究，发现X寄生生物能够使得其宿主产生变异，成为极具危险性和破坏力的怪物，并得出了一个令人震惊的结论——X的天敌竟是METROID，那些在数年前就已经被SAMUS消灭了的水母状生物。由于METROID的灭绝，X能够大量繁殖，已经构成了对整个宇宙的威胁。最后，SAMUS靠从仅剩的METROID细胞中提取的免疫液活了下来，虽然失去了大部分的战斗能力，却具备了对X传染的抵抗力。此时，总部收到来自寄生生物X母星活动的BSL空间站的紧急求救信号，刚从死亡线上逃出来的SAMUS责无旁贷地承担起了这次任务。战斗，开始了。

Fusion(融合)在英语里的意思是"the merging of different elements into union"(把不同的要素结合为一体)，这很好地概括了MF的游戏性。即使跟同时在NGC上推出的《METROID PRIME》相比，MF的游戏性也毫不逊色。动作、探索和解迷要素的有机结合，以及其操作手感之平滑，很容易使玩家浮想联翩：莫非本作是由宫本茂大师亲自操刀的？FANS能够预料到从游戏中得到什么，但MF在新武器和动作系统的支持下所能提供的乐趣却是远出乎FANS的意料的。可以稍带夸张地说，MF的游戏性已经达到了2D动作游戏的最顶峰。

MF的战斗是在高速中进行的，也更容易提高玩家的兴奋度。A键和B键的设置也符合任天堂固有的模式。A键是射击键，B键则是用来跳跃的。动作射击类游戏当然离不开枪的使用，而跳跃起两个作用：因为怪物们射出的子弹高低不同，SAMUS只有灵活地运用跳跃动作才能毫发不伤；其二MF的关卡设计得极其广大，是多层式的，为了不断地推进游戏的进程也需要跳跃。而每当玩家不知下一步该如何行动时，一台具有人工智能的电脑ADAM就会给你指明方向，讲授成功过关的秘诀。

随着游戏的进程，SAMUS的能力也将慢慢增强，可以学会Morph Ball，Space Jump，Screw Attack，Varia Suit，Wave Beam的动作技巧，而其中最有用的要数是Morph Ball。连按两下方向键，SAMUS就会变成一个类似SONIC样的小圆球，可以用来杀敌、摧毁前方路障或是通过低矮的通道。该系列的最大特色之一，就是可探索区域的广阔性，MF在这一点上更是变本加厉，SAMUS活动的BSL空间站可分为3层(主机房、居住区和控制室)，6个实验室(代表生物生长的6种不同环境，炎热、寒冷、夜间……)，因此为了节省探索时间，就必须使用Morph Ball了。

就像《生化危机》的每个房间里都有僵尸一样，MF中的房间里也满是各种怪物。两者惟一的不同点就是：MF中的怪物是会自动繁殖的，每次玩家杀死房间里的怪物后再回来，它还是会在老地方等你的。令人更可怕的是，SAMUS杀死怪物后，它就会变成一团乳胶状生物(这就是寄生生物X的实体)。如果玩家一动不动的话，它很快会自动成型，又变成怪物来袭击SAMUS。其实，只要SAMUS接近X就可以吸收掉它了，而每一个X里面所含有的武器、弹药等特殊的装备，就像是《鬼武者》里的吸魂一样，可以起到不断提高SAMUS能力的作用。另外不要忘记的是，玩家进入新房间后应仔细查看地图，那可能显示的小点点就是游戏中的隐藏物品。



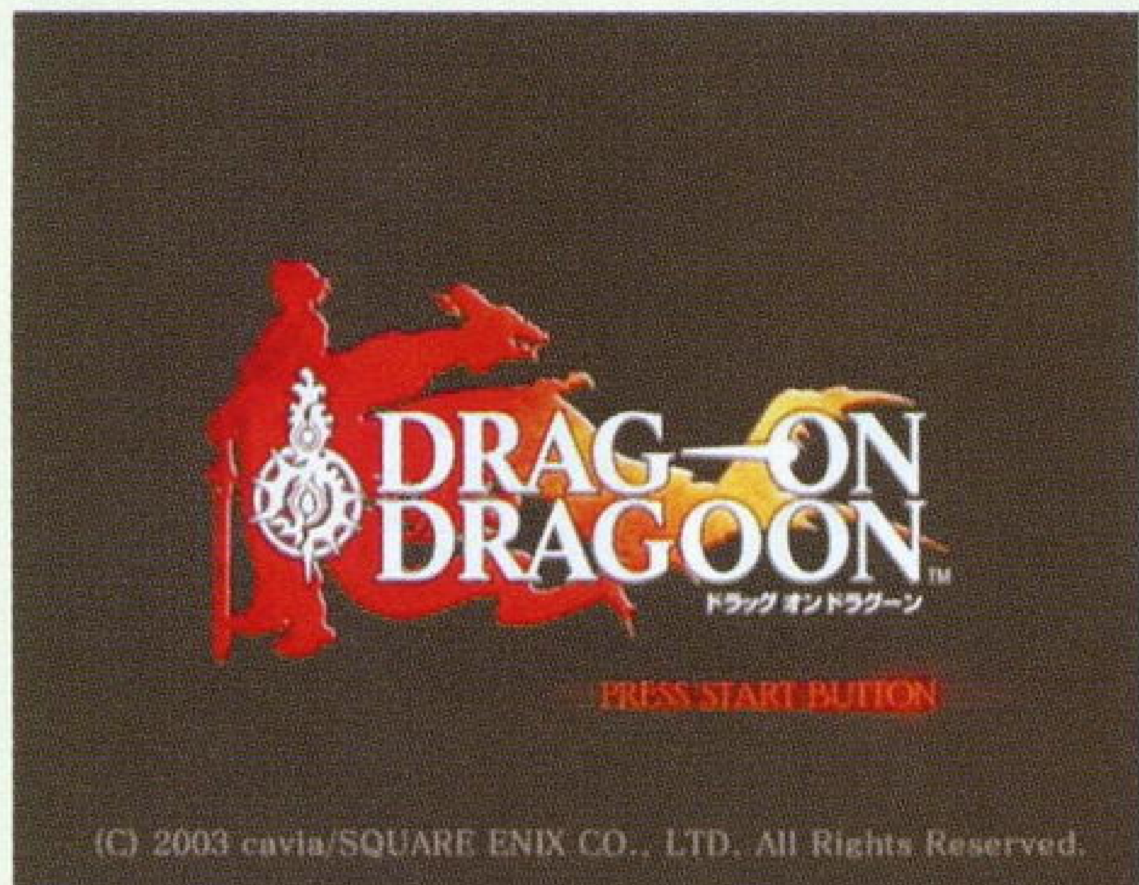
高细致刻画的角色模型、鲜明活泼的色彩和印象深刻的场景，这就是对MF游戏画面的最好描述了；仔细倾听从空中被打落的怪物痛苦的尖叫声，感受火炮发出的阵阵轰隆声，MF的音效同样也是独树一帜的。画面与音效的完美组合，更好地衬托了游戏中所表达的黑暗、孤独的，带有浓重科幻色彩的游戏气氛。MF准确无误地向玩家们展示了GBA这台32位手掌机的"强大"硬件处理能力，是一款不折不扣的"GBA"游戏。

玩过MF再玩《METROID PRIME》，玩家就会清楚地感觉到，两者都是同一类的游戏，只是空间表现形式不同罢了。两者是形异神一，在本质上都是纯粹的《银河战士》。如果硬要打比方的话，就像是《马里奥世界》和《超级马里奥64》一样，都是伟大的游戏。

当今游戏界刮起了一股"复古"之风，连数十年前FC的大作都被拿过来再推出续篇，但结果大部分却是挂羊头卖狗肉，纯粹的"炒冷饭"。但MF却绝对是一个例外，是任天堂送给GBA玩家的一份厚礼。在2.8英寸的屏幕上，完美地体现了《银河战士》的精髓，这就是任天堂的超强游戏制作实力。姜还是老的辣，古人的话一点都没错啊。

翱翔天际的永恒之心——PS2《龙背上的骑兵》评析

文：姚舜禹



《龙背上的骑兵》是近期PS2上的重头戏之一，宣传动画中那段主角骑龙混战的精彩场面着实叫人难忘，因此游戏发售后也自然成为不少玩友的第一选择，不过有很多玩过的人都说：这部游戏简直就是《真·三国无双》和《飞龙》的结合体嘛！尽管游戏的确采用了类似两者的战斗形式，不过单凭一个要素就对游戏下定论自然有些草率，要想品味一部游戏还需从全方位入手。

故事背景——宛如一部壮美的史诗

束缚、命运、存在……
失去、迷惘、获取……
无言的愤怒表现悲恸的心……
复誓的面前只剩下血途的历程……
七宗罪的背后是否能听见耶和华的呐喊……
为了自己要好好地活下去……

以上是一段描写《龙背上的骑兵》背景的诗。龙、魔法、怪兽、骑士——似乎永远是挖掘不尽的题材，同样是源于此背景的本作，在情节与人物的设定上相当令人称道，游戏以人类和魔兽所签订的契约为主题，衍生出一段段壮阔而凄美的故事震撼着玩者的心灵。

故事发生在魔法与力量至上的时代，大陆上有两股巨大的势力分别是"联合军"和"帝国军"。联合军是由一群热爱和平的骑士所组成，由于他们获得了女神的帮助从而维持着这个世界的秩序，而帝国军则野心勃勃，妄图消灭联合军而统治世界，于

是他们发动一次又一次的进攻，终于将联合军逼近溃败的边缘，联合军为了保护城中的女神正在顽强抵抗，主角凯姆（カイム）是联合军中一个王国的王子，一直与帝国军抗争。在一次战斗中他身负重伤，几乎要失掉性命之际，他发现了同样濒临死亡的红龙，红龙告诉他，只要人类和它们龙族签订命运的契约，那么彼此就都会获得超强的生命和力量，于是凯姆和红龙签订了契约，并以自己的声音作为代价。



随后凯姆就成为了骑在龙背上的骑士，利用自己强大的力量，不仅化解了联合军的危机，更重要的任务是要消灭帝国军来让大陆获得和平。随着情节的发展，凯姆在战斗中又结识了几位同样和魔兽签订契约的人，他们都有着一段悲惨的经历，如凯姆最早遇见的那位弹奏竖琴的伊鲁阿特（イウヴァルト），为了保护自己的未婚妻同时也是女神化身的芙丽娅，以自己不能再歌唱做为代价与黑龙签订契约；那位盲人武术家里昂纳尔（レオナール），他的家园在一次浩劫中被黑龙摧毁，他怀着悲愤的心与精灵签订契约，以牺牲自己的视力来换取超凡的力量；那位意识淡薄，头脑中只存在着杀戮的女人爱丽丝（アリオーツエ），实际上是由于她的丈夫和儿子都被帝国军杀害而导致精神崩溃，然后她与幽灵签订契约，以自己不再有生育能力来换取战斗的能力，完全变成一个杀人机器；最后是那位金色头发的小孩赛利克（セエレ），他出于对双胞胎妹妹的嫉妒而故意让帝国军抓走她，结果却因为自己愚蠢的做法后悔不已，为了忏悔和讨伐帝国军，他与巨石怪签订契约，并用自己的年龄作为交换，也就是说他以后永远也不会长大。

透过感受这些故事，不难发现制作者想要表达的另一个深层次含义：人性、生存。试想，能够让一位武术家失去最宝贵的视力，让一位吟游诗人不能歌唱，让一位女性不能再生育，让一位少年永远不能成长，这些对于他们来说都是最宝贵的东西，为什么可以毫不犹豫地放弃？从主角身上看到一种求生的渴望，为了守卫自己的国家，为了保护自己的妹妹，他必须要生存，正因为他的信念如此坚毅，才能获得龙的信任。而对于别人而言，同样在他们眼中，爱情、亲情才是最宝贵的，失去了最爱的人生存的意义也发生了变化，他们不再是为自己而活着，为了生存，为了爱，为了复仇，这些信念让他们不惜放弃一切，拿起武器走向战场，在杀戮中追寻生命的意义，在鲜血中洗刷负罪的心灵。

整部游戏的情节跌宕起伏，时而悲壮，时而激愤，伴随着主角与飞龙遨游于天地之间，玩者的心情也随之激荡回转，宛如正在欣赏一部壮美的史诗。

游戏系统——爽快感是惟一的主题

如果说《龙背上的骑兵》中厚重的世界观令玩



者心里感觉有些压抑的话，那么在战斗中则能够找到一种发泄的快感。本作的战斗系统很有特色，分为地上、低空、高空三种模式，地上战即是前文所说的“《真·三国无双》式”，主要是利用主角本身的武器和魔法来打击大片大片的敌人，游戏设计了多达60余种武器可供更换，这些武器可以随着杀敌的数量升级，而且每种武器还拥有不同的魔法，等级越高的武器连击数就越多，相对应的魔法威力也就越大，使用华丽的连续技杀敌的爽快感自然不言而喻；低空的战斗是主角骑着飞龙口吐火球来攻击地面的敌人，龙吐出的火球是范围攻击，一颗火球可以将地面上十几个人掀上空中，更是让人感觉痛快淋漓；高空战则需要很多技巧，玩者要操作主角和龙在广阔的天空中飞行，利用锁定目标的方式攻击空中的敌人，能够充分体会到飞翔和射击的乐趣。可能有很多人都觉得空中战很像SEGA的一款射击游戏《飞龙》，说来挺有趣，实际上这款《龙背上的骑兵》是由Cavia公司开发，SQUARE ENIX发行，说起Cavia可能很多人觉得耳生，不过其社长赫然就是从SEGA退役的中山隼雄，在他手下的开发组不用说很多都是原SEGA的员工了，那么其中有一部分曾经开发过《飞龙》，因此游戏的空中战部分很类似《飞龙》就不足为奇了。



这3种战斗模式各自有各自的特点，爽快感也不尽相同，玩者一时可以体会斩杀敌人的快感，一时又能够感受骑龙飞翔的自由感。而相比之下“《真·三国无双》系列”却始终是单一的战斗方式，时间长了未免令玩者觉得精神疲惫，本作在这点上的确体现了制作者的高明——不同战斗方式的互相接洽让游戏的可玩性更高，再结合武器和飞龙的升级系统，玩者对游戏的热情自然就持续得更长久。

尽管游戏在动作性的表现上相当出色，但同时也暴露出一些缺陷。首先是3D游戏很难解决好的视角问题，本作在处理上稍有些不尽人意。一般来说3D游戏都有个“归中”键，仔细点说就是无论人物面向何方，一按此键画面就立即转为主视角的方向。也许是制作者觉得这个功能由玩者来做太不体贴，也许是手柄上的键位已经不够用（确实每个键都有用处），本作是由电脑自动完成的，当角色面向某方向时，只要停住不动电脑就自动将视角转向正前方，看起来是个挺不错的设定，但实际上却令人觉得相当不方便，尤其在战斗时这个问题就更加明显，经常由于无法及时看到面前的敌人，在等待视角转换时白白遭受攻击。也许有人会说不是可以用右3D摇杆查看主角周围的环境么，确实如此，不过这个设定却是一处败笔，其一：此功能只能用来查看而不能令角色转向，因此对于上面所说的缺点于事无补；其二，在战斗中玩者两只大拇指一只负责控制方向，另一只负责狂点按键，哪里还能再空出一只手来操作右3D摇杆？这个功能只有在非战斗状态才能让人想起来用，不过这时恐怕也不是很需要它了。虽然这个右3D摇杆形同虚设，然而重要的地图键却设定在R3上（就是将3D摇杆水平向下按），很容易被玩者忽略，如果真有人粗心大意没有发现这个按键，那势必要多走不少路了。试想一下，如果将这个R3设成“归中键”，而将地图键换成原先用来换武器的R2上，最后再让START键不仅只能暂停游戏，还增加更换武器的功能——这样会不会更加完美一点？



另一个问题是敌人的AI，游戏中的敌人也许是太多的缘故，他们实在有些弱智。很多时候那些敌人只是傻傻地站着，即便看见主角在附近也很少能主动出击。在低空战时体现得就更加明显，当主角骑着飞龙盘旋而过的时候，地面上一群群的士兵排列得整整齐齐等在那里，几乎就像是活靶子一样，让玩家发出一股股火球将他们轰上天空，虽然爽快感十足但缺乏挑战性。整个游戏的难度都在高空战上面，主要是由于骑龙时的360°操作很难掌握，一个方向键要既要控制飞龙的移动，又要控制准星，所以导致准星过于灵活，动不动就消失在视野范围内难以瞄准目标，使得高空战的难度陡增。

由此看来游戏的难度确实小有问题，如果能将敌人AI加强，再把受到敌人攻击一次后角色即闪烁进入无敌状态的设定取消（感觉有些不伦不类），再多加几种地面对抗空中的敌人，一定更富有挑战性。

结语

瑕不掩瑜，总的来说《龙背上的骑兵》是一款非常好玩、也非常耐玩的游戏。伴随主角与飞龙上天入地纵情翱翔，心情也随之愉悦、欢畅，余韵中却还带来几分思考和感动——这就是笔者玩过游戏后最深刻的感受，如此形神兼备的游戏，确实值得我们好好品味一番。

精彩内容导视

VCD 使用说明

本期Gamehalo去掉了以往的菜单，改为更加直观的数字选单的方式出现，这样大家就能够在重复观赏Gamehalo的时候立刻找到自己希望看到的影像了。在播放影像的时候按下相应的数字键就可以直接跳到自己想要看到的片段。

Gamehalo 11月A
按下相应的数字键点播以下影像

01 《恶魔城 Castlevania》试玩报告书



由编辑部《恶魔城》FANS 中的FAN 阿修罗为你亲自讲解、操作的《恶魔城 Castlevania》体验版全过程！其中还包括各种新要素、新系统的详细解说。在期待着全 3D 正统《恶魔城 Castlevania》续篇推出的日子里，这份试玩报告书能够让你更全面直观地了解这款新作。

13 《真·三国无双 3 猛将传》



《真·三国无双3猛将传》现在已经是编辑部最多人玩的游戏。新增两大模式“列传模式”与“修罗模式”到底好玩在哪里？本期的 Gamehalo 由沙罗为你对本作进行详细的解说！

东京游戏展2003最新大作影像！

02 TGS2003-《鬼武者 3》

03 TGS2003-《鬼武者 无赖传》

04 TGS2003-《Kunoichi 忍》

05 TGS2003-《杀手 7》

06 TGS2003-《潜龙谍影 3 食蛇者》

07 TGS2003-《潜龙谍影 李蛇》

08 TGS2003-《超高街头霸王 II X》

09 TGS2003-《猩红之泪》

10 TGS2003-《荒野兵器 ALTER CODE：F》

15 ENDING SONG

11 TGS2003-《波波罗古罗伊斯 月之规章》

12 TGS2003-《瑞奇与叮当 2》

14 《魔界英雄记 马克西莫》剧情 CG 动画欣赏

《魔界英雄记 马克西莫》那美式风格十足且极具动感的CG动画在编辑部内获得了一致好评，这样的好东西当然要拿出来给大家分享了！

更多独家精彩大作影像将收录于Gamehalo DVD 2 东京游戏展2003特辑！

紧闭的房间内没有一丝光亮，虽然此时正值午时，但这间密室内常年都是如此的阴暗。

我将双手交叉抵在下巴上，面无表情地看着不远处的那个青年。他被我盯得有些发怵，慌乱地避开了我的视线。

"现在你可以说了。"我的声音打破了空气中的沉寂，"这几个月间你在那边究竟调查到了哪些新的资料？还有，你在传真中所提到的疑问又是什么？"

"是这样的。"他松了一口气，清了清嗓子说道，"我想说的是，我们对安布雷拉的调查是否从一开始就进入了误区呢？"

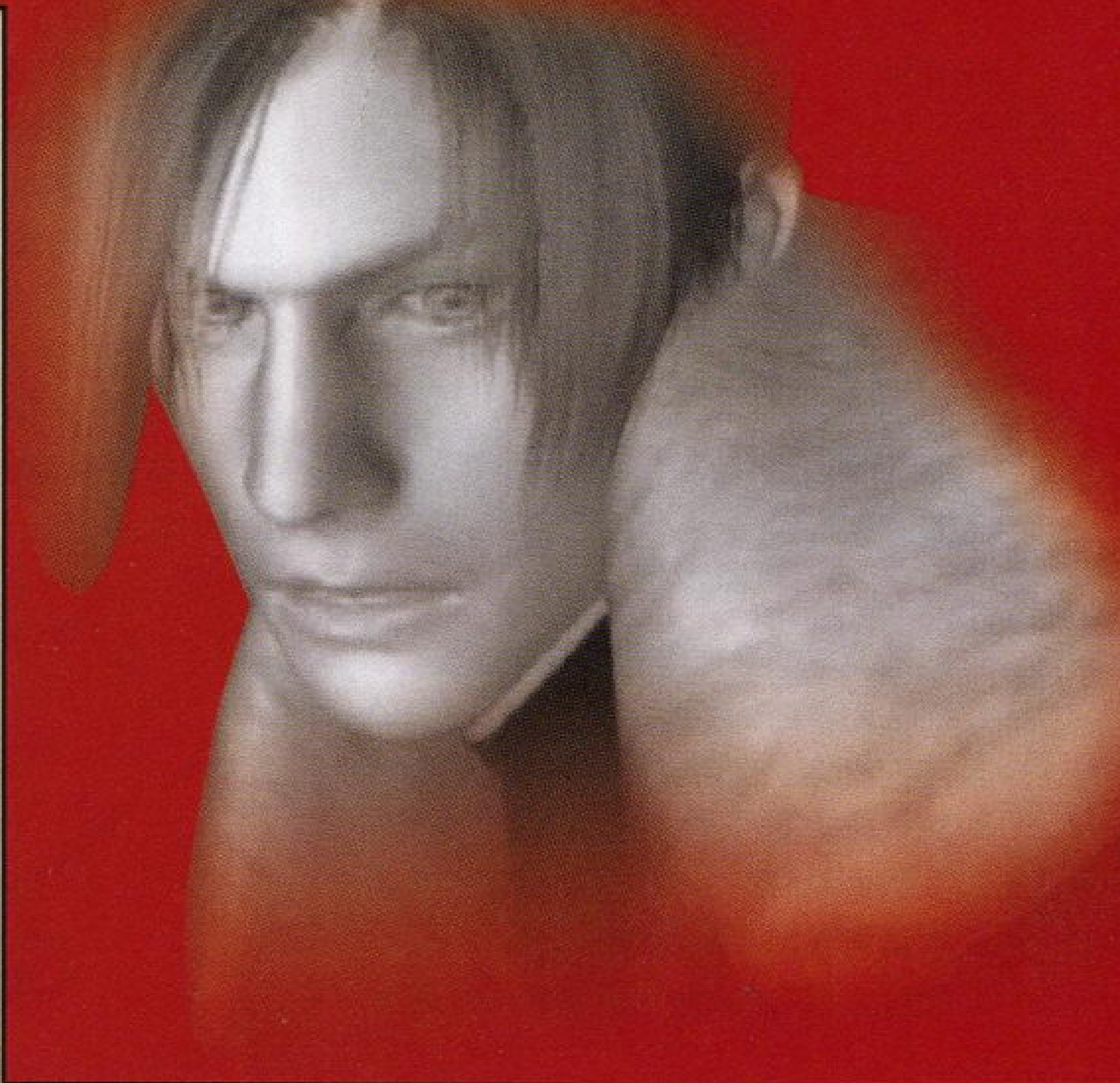
"嗯？"听到这句话后，我的心猛提了一下，但长年的训练使脸上的肌肉没有丝毫变动，"说说你的看法吧。"

"最大的疑点就在于阿克雷山区的研究所，也就是这一连串事件的起始点。虽然从表面上看来森林深处是个隐蔽的安全之处的地方，但如果一只小小的昆虫被感染，便会以惊人的速度将病毒传播到各处；而如果被感染的是植物的话，虽然其本身无法移动，但它散播的花粉又如何呢？我感到奇怪的是，安布雷拉应该明白阿克雷山区并非合适的研究地点，尤其是其不远处就是有十余万人口的浣熊市，但他们还是这样做了。"

"你的意思是……"

"……我觉得，阿克雷研究所的BIOHAZARD事件，浣熊市的悲剧，甚至洛特福德岛的病毒泄漏都是人为的，似乎有人故意想让病毒扩散出去以达成某种目的，而为了那个目的，他甚至不惜付出十多万条生命的代价。当然，这只是我的猜测而已，但如果真是这样的话，那么那个人真正想要达成的目的究竟是什么呢？"

我轻轻摆了一下手，示意他不用继续说了，"我会把你的意见向上面传达的，在那之前，先说说你在那边掌握的新情况吧。"



"了解。"他毕恭毕敬地点了下头，"在半个月前，阿尔伯特·威斯克返回了基地，而他带来的还有一个大箱子，据分析，那里面应该是曾在洛特福德岛出现过的史蒂夫的尸体，如果没有意外的话，他们应该已经从其身上提炼出了'T-VERONICA'病毒，而以其为样本的可控型生化兵器也已进入了实质性的研究阶段，不过估计将其投入实战还需要一段时间。至于组织上层人物的资料，很遗憾，虽然我在那边已经有三年了，但却一直没有机会接触到除了对我直接下达命令的人之外的高层干部……"

我用手指轻轻在桌子上弹了几下，突然问道："对了，你和我在这里见面的事情没有其他人知道吧？"

"如您所愿，我是通过特殊通道来到这里的，并没有向任何人透露这个消息。"

"那就好。"我的嘴角咧出了一丝不易察觉的笑容，"你先去那边休息一下吧，一会儿我会再叫你的。"

当青年消失在左侧的房门内数分钟后，我惋惜地摇了摇头。他确实是个很有能力的男子，但可惜的是，正是由于这种出色，才会令他进入到绝对不该路及的禁区内。

"不能再出现第二个威斯克了。"墨镜男子的面容自脑海中消失后，我按了一下隐藏的按钮，拿起了出现在自己面前的电话。

"是的，事情已经解决了……请您放心……嗯，正如您所料，一切的进展都依照您的蓝图在进行，关于H·C·F，他带回的报告上应该也会提到一些的……"

"好的，我明白了，过一会儿我会再和您联系的，斯宾塞先生……"

放下电话后，我长吐了一口气，每次和那个人通话时，总是会感到一股强烈的压迫感将自己压得喘不过气来，虽然成为他的手下已经有二十多年，来到这里也已有十年的光景了，但那种感觉却没有丝毫的削弱。

深不可测，大概只有这个词才能形容那位一直居于幕后，但却将迄今为止发生的一切都玩弄于股掌之间的男人吧。

我掏出手帕，擦了一下额头上不知何时渗出的汗珠，起身拉开了身后的百叶窗。

在无法看到装有特殊玻璃的这间房间的另一侧，是一个如同办公室的光线明亮的所在，但那些身着各式高档西装的男子，却很明显绝非普通的公司职员。

在同所建筑不远处的另一个房间内，一位金发男子猛地抬起了头，虽然极为微小，但他刚才确实听到了一声凄厉的惨叫。但奇怪的是，听到的似乎只有他一个人而已。

"是我太神经过敏了吧。"他摇了摇头，继续将目光投向面前的笔记本屏幕。

事实上，他没有听错，而那声音只有他一个人才会听见也是不争的事实，因为，那是只有曾经历过如地狱般的遭遇，并从那场灾难中生存下来的人才能拥有的特殊感觉。

桌上突然响起的电话将男子吓了一跳，他接起电话，一个甜美的女声传入他的耳中。

"里昂先生，请您到204室来一下，詹姆斯先生和一位从法国来的客人正在那里等您。"

"嗯，我知道了。"里昂·S·肯尼迪点了点头，将话筒重新放了回去。

"我记得今天应该有一个之前长期在H·C·F当卧底的人回来汇报的，大概就是他吧。"

这样想着，里昂推门走了出去。

他不会知道，那个男子已经不存在于这世界上的任何一个地方了，而他的葬身之地，正是离自己不到几十米远的地方。

镜头转向了紧闭的房门，然后又缓缓拉近到被合起的笔记本电脑上。在那上面并没有如品牌名称、机器型号之类的标记，银色的外壳上也只有三个普普通通的字母。

CIA ——美国中央情报局……



当大屏幕的影像消失后，记者席上先是一阵骚动，然后他们将目光重新转回到坐在主席台的两人身上。

10月10日上午10时，"UCG biohazard FANS委员会"在XX地点召开了《the biohazard DVD》（暂名）的首次新闻发布会，中外数千家媒体在听到消息后都云集于此，想要获取第一手资料。在播放完一段自制《生化同人外传》的影像后，发言人GOUKI、卡伦就此次DVD的推出以及各种问题回答了记者的提问。

英国BBC记者：请问贵委员会究竟为什么会想到要出"《生化》系列"的DVD呢？是一时心血来潮还是早就有这方面的打算呢？

GOUKI："《生化危机》系列"到明年就已经是第七个年头了，由于众所周知的原因，《生化危机》近年来的新作推出速度被放慢，而《生化危机4》的推出也是遥遥无期，我们选择在这个时间制作《the biohazard DVD》，目的就是对《生化危机》这七年来的发展进行一次总结，并且让更多的新老玩家了解《生化危机》的魅力。而之所以采用DVD，是因为VCD的粗糙画质无法体现《生化》画面上的魅力，而我们想要奉献给读者的，正是真正DVD画质的《生化危机》！

台湾省TVBS记者：下个问题我想问一下卡伦先生，您认为您们在制作这方面的题材上最大的优势是什么？

卡伦：首先我想说的是，我和GOUKI都是"《生化》系列"的忠实FANS，GOUKI自不必说，大家都该明白他对这一系列的深厚感情，曾在杂志上连载长达13期之多的《生化危机特辑》便是最好的证据；至于我也是从1997年便开始接触这一系列了，在未进杂志社之前，本人以之前的笔名写的的某篇《生化》的系列漫谈文章也在网上深受好评。我说这些的意思就是，作为FANS，我们明白同样身为《生化》FANS的读者们想看到的是什么，想了解到的是什么，需要的是什么，想得到的额外附赠是什么，而且更有信心将一张完美的《生化》DVD奉献到您的面前。

葡萄牙新闻社记者：那么，请问贵委员会打算如何来制作这张DVD呢？

GOUKI：我们计划的是从PS版1代开始，到最新的《生化危机4》结束，以作品推出的时间为主线将整个故事有机地结合起来。但请大家放心，这只是整张DVD的一部分而已，所以完全不必担心看一遍之后这张DVD就失去了意义，除此之外的各种各样的周边附录，以及多种多样的神秘赠品一定会让读者们心满意足的。

由于DVD还在制作中，所以这次发布会只回答了这几个问题便结束了，但相信读者们从以上的话语中应该能看出我们的理念——制作出一张堪称完美的《the biohazard DVD》来奉献给全国所有的《生化》FANS！为此，我们一直在努力着，并相信自己在制作这方面题材上的绝对强劲实力！

2003年冬，敬请期待！

为杂志出谋划策

互动信箱

办好属于大家的游戏杂志

互动信箱参与方法

A. 为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个“互动信箱”栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。

B. 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。

C. 写普通信件和发Email都有均等的机会获得礼品。

D. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

E. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

F. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

本期求教

1. 您觉得本期杂志最差的是什么？
2. 您认为本期攻略哪篇做得好，哪篇做得差？攻略中是否有什么错误和不足？
3. 您认为本期“研究中心”的“名作殿堂”版块如何？
4. 您喜欢本期的赠品吗？
5. 您对本期的Gamehalo有什么看法？

本期谢礼

1名 GBASP

100名 精美多工艺FF贴纸本

10A互动信箱送礼名单

GBA SP 1名 多工艺贴纸本100名

获得GBASP的读者 北京外国语大学53号信箱 王志海

获得FFX-2多工艺贴纸本的读者

抚顺市	唐明思	珠海市	黄国豪	天津市	姜培亮	重庆市	王　冬
成都市	王　峥	肇庆市	牟尚杰	当阳市	余　维	上海市	谢　赢
南宁市	张　健	呼和浩特	郭　超	镇江市	施　瑞	上海市	周姜明
漳州市	李　岳	东莞市	陈淦森	北京市	于小纯	北京市	孙　宇
桂林市	赵近尧	广州市	何颖君	北京市	王泽龙	银川市	李家天
上海市	董良良	梅州市	廖　瑜	沈阳市	邢玉斌	广州市	周文彬
上海市	王安乐	普兰店	赵吉哲	沈阳市	梁　有	无锡市	李　伟
自贡市	彭　磊	太原市	齐　峰	北京市	李　杰	上海市	戴　勤
呼和浩特	杨晓光	柳州市	吴开勇	武汉市	陈力锟	南京市	缪凌波
运城市	马泽刚	天津市	张伯龄	乌海市	费思超	天津市	沈晓琪
广州市	曹国豪	万源市	郑锡飞	秦皇岛	高华泽	北京市	王庆玫
信宜市	欧铭泉	桂林市	秦　辉	天津市	胡　畔	上海市	刘姗珊
忻城县	连宇环	自贡市	周　钰	玉林市	徐晓鹏	南京市	吴　坤
昆明市	李　滔	成都市	郝思远	武汉市	穆　图	西安市	刘　晓
杭州市	朱海扬	北海市	洪宗锐	濮阳县	孟　飞	贵阳市	韩滔滔
北京市	王　锐	保定市	赵天铭	南宁市	林贯茂	广州市	庄世亮
自贡市	缪　亮	沈阳市	王恒安	武汉市	吴　锦	济宁市	付　凯
天津市	孙　恭	衡东县	刘欣亮	南宁市	赵贞赏	汕头市	姚俊旭
贵阳市	陈桦宇	抚顺市	杨方强	天津市	关　鹏	北京市	鞠何其
湘潭市	周　哲	深圳市	戴阳光	上海市	王　韵	北京市	王一杰
天津市	朱建杰	西安市	陈庆龙	大连市	潘　鑫	上海市	胡晓治
扬州市	黄　炜	广州市	陈佩仪	天津市	李迎秋	北京市	施凌锋
杭州市	黄　驰	上海市	罗　磊	开阳县	段艺笛	北京市	徐自成
河源市	万　里	湛江市	彭宇亮	宁波市	郑　雁	天津市	丁　弘
韶关市	陈嘉智	南宁市	韦　伟	开封市	张　翔	北京市	王　跃

读者评10A最差内容

呼和浩特杨晓光：我不太喜欢这期“特别企划”，确实费利下了很大功夫，但这类跟游戏关系不大的长篇文字我还是懒得看下去。

tnttaoxp：不能说“特别企划”做得差，只是觉得略有不足。关于DRACULA伯爵的身世说得太多了，而系列各作的人物之间的关系介绍得还是不详细，我想FANS最想了解的还是后者吧。

抚顺唐明思：最差的是“特别企划”。叙述有些过于平实了。这样的文章读完应该给读者一种荡气回肠的感觉才对啊。

上海周华：最差的是“黄金眼Review”，这种冗长的文章我从来不看。“动漫园”也做得越来越差。

上海王安乐：“太郎天地”最好能多介绍些游戏方面的内容，谢谢。

Crystalaya：《WE7》的专页里为什么没有中文对照？

湘潭周哲：《WE7》专页做得差，有骗页码之嫌！

运城马泽刚：最差的依然是“邪魔院”，“模拟通告”都去掉了为啥还让它占着一页版面？让给“SOUL的秘密花园”吧！

刘海峰：最差的么，要是《GT4》的内容多报道一些多好啊！光是看那些截图我就已经热血沸腾了啊。

贵阳陈桦宇：本期最差的是《两款中日一日中电子辞典的试用报告》，真不知道为什么要介绍。

广州冯德荣：最差的是《新约圣剑传说》，有点肤浅了。

编： 本期杂志中受到最多批评的是“特别企划”。这个部分受到大家重视和喜爱的同时也受到大量的批评，如果说是众口难调也不尽如此。“特别企划”采用这个题材和这样的写作现在看来是不适合的。电玩太郎有非常多的精彩文章，我们会陆续刊登有关游戏和游戏公司的文章，想信大家会发现这个栏目的丰富和个性化。

读者对10A攻略的看法

广州冯德荣：我认为本期的攻略中《仙乐传说》做得最好，我看完后有点想立刻去买NGC的冲动，GOOD！

贵阳陈桦宇：本期攻略都不错，但我比较喜欢《仙乐传说》的，因为有剧情小说！不足的地方是攻略里有些人物的名字是日文的，希望能翻译过来！

广东苏伟斌：《新约 圣剑传说》的功略做得很好！实用性很高！各细节都提到了，不错！

昆明李滔：老实说《仙乐传说》的攻略还行，可是《新约 圣剑传说》则有失水准，因为一点儿也不详尽。

自贡彭磊：本期《仙乐传奇》的攻略粗中有细，实用度满点，向小邪兄致敬！个人不太喜欢《新约 圣剑传奇》的攻略，篇幅不少却忽略了一些重点难点，总之用起来找不到头绪。

李熙：这次的攻略写得相当不错，特别是《新约 圣剑传说》，记得那个绕着树走”8“的谜题，真的让我想了几个通宵都没睡觉，感激！非常感激！

桂林赵近尧：最好的应该是《真·三国无双3》了，很好的介绍了各种少见事件和无双隐藏要素，连我这个不大喜欢《无双》的现在都有点蠢蠢欲动了；而那篇讲《WE7》的稍差了，各队球员的英文名单我觉得像是在凑数占版面，应该没有必要吧，其实只要喜欢实况的玩家，都知道那些球员的。

编：《仙乐传说》的攻略大受好评，这主要是因为写了剧情部分吧，但还是存在不足之处，我们从大家的表扬中能知道今后该保持的优点，从大家的不满可以知道今后要改进的地方。《新约 圣剑传说》受到好评的同时还有更多的批评，主要是细节方面还做得不多，星夜和其他小编都会在这方面更加注意的。另外也有读者对“研究中心”的内容提出了意见，对我们改进工作也很重要。谢谢大家！

读者对10A Gamehalo的看法

liangzi：超中意。这期的菜单很简洁，非常好。《忍》的影像让我对两位高手惊为天人，简直是神一般的存在！Q版《FF》的歌超级好听！这次的人声解说超级暴笑！拜托以后都这样来吧！

李熙：这期Gamehalo中的《忍》真的太棒了，可谓让我大开眼界，没想到国内玩家与日本玩家比起来也可以说是毫不逊色，真的很羡慕他们的恒心和ACT功底。

呼和浩特杨晓光：Gamehalo的《最终幻想 水晶编年史》和《忍》不错，看后有一种意犹未尽的感觉。

自贡缪亮：Gamehalo的内容相当满意，特别是《灵魂能力II》。

上海傅必亮：难看，《忍》的部分特别无聊。

昆明李滔：没的说，特别是对幻影主机的深入了解。

编： 本期《忍》的影像大受欢迎，而《灵魂能力II》和《最终幻想 水晶编年史》两个内容也受到了大好评。本期菜单的改变受到好评也在意料之中了，毕竟比起以前要方便一些。从读者的回复看，这次有进步。我们会根据大家的评价把优点保持下去。

读者对10A赠品的看法

广东苏伟斌：不满本期的赠品。

Liang Yue：最差的就是赠品的那个Yuna贴贴了。本来Yuna就不讨人喜欢，又被拦腰折了一下子，更不能看了。

刘海峰：在我拿着UCG走进教室的路上已经有N个人向我索要赠品而被我拒绝了（N大于10），事实说明一切！

贵阳陈桦宇：本期的赠品我很喜欢，尤娜太可爱了，希望能像《掌机王》一样送一个尤娜的电话本就好了！

编： 从统计来看，有65%的读者表示非常喜欢。不知这一期的海报会有多少读者喜欢呢？

读者对10A封面的看法

刘海峰：我一直认为油细鸡的封面是没得说的，因为每次新杂志来，我在20米外就能发现“她”可爱的的身影了，呵呵。

Crystalaya：不喜欢，脸太难看。

桂林赵近尧：这期的封面还凑合，不过不失吧！

tnttaoxp：本期封面一般，我认为《游戏机实用技术》的封面做的一直不是很出色，希望多借鉴国外出色的同类刊物的经验。

上海周华：最近的封面没一期是我喜欢的，太幼稚了。

汕头洪洋：封面一般的说，有点黄黄的，一不留神还以为是旧书……

信宜欧铭泉：这一期的封面一般般，大概我不喜欢这一种画风吧。

忻城连宇环：封面还可以，用最新的游戏主角做杂志封面的做法我喜欢。

编： 封面一直是我们重视并头痛的部分，因为在有限的题材中很难兼顾众人的喜好。其实我们最想知道的是，当大家抛开对游戏好恶的影响，仅就第一眼看到封面时，会有好的感觉还是坏的感觉。

读者对开办时尚产品小栏目的看法

广州冯德荣：绝对可行，希望在栏目中介绍手机、MD、MP3、DV、数码相机等等的数码新品和试用后感。

湘潭周哲：行！教广大玩家玩转每次介绍的时尚产品。

抚顺唐明思：很好啊！只是篇幅一定要掌握好。

自贡彭磊：增加介绍时尚产品的小栏目当然OK啦！类似手机快报就很受欢迎嘛！建议内容不要脱离电子和游戏两大主题。

编： 大多数读者对开办这样一个栏目表示了浓厚的兴趣。但绝大多数同意和不同意的读者都提到一定要控制篇幅。大家还特别提到要有新意，内容不要太多偏离电子和游戏类产品。这些我们都会注意的。

如果我是UCG的小编……

1 如果我是UCG的小编，那我就把杂志里那两幅插图所占的两页空间让给“SOUL的秘密花园”因为这两幅插图实在不怎么样，而且“SOUL的秘密花园”也是用来看图的嘛！

2 如果我是UCG的小编，那我就用《最终幻想 水晶编年史》的主题歌代替《怪物农场》的OP，你不觉得前者更好听吗？虽然《最终幻想 水晶编年史》的主题歌菜单画面那里有，可惜不是完整的版本。当然，如果两首都有就更好了。

3 如果我是UCG的小编，那我也会把谢礼换成GBA SP的！（实在太想要了！）

4 我提议在“互动信箱”或“读编往来”里搞一个像我这样的“如果我是UCG的小编”的活动，不觉得这样会使读者有更强的代入感吗？

以上这个建议是ROCKMANX2读者提出的，大家尽情发挥，最好能提出一些让我们小编们汗颜的设想，让我们“知耻近勇“。希望大家能踊跃参与。凡是被选登的，我们都会送出礼品。参与方式很简单，在来信中写下“如果我是UCG的小编”将如何如何，就可以啦。很想看看大家当UCG的小编时会有什么样的手段来为读者们服务。期待……



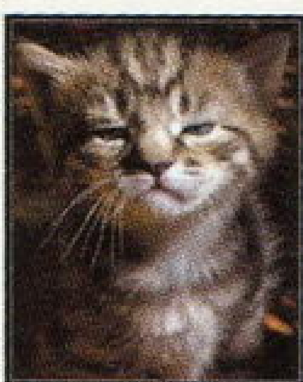
读编往来

WELCOME

☆不知各位食客对于这次东京游戏展的大餐是否满意呢？虽然公布的游戏没有E3展那么多，但重量级大作的数目有增无减。最震撼人心的当然是《FF Ⅶ AC》了，虽然只是影像作品，不过依然牵动着千万玩家的心啊！

☆这次电玩太郎亲临现场拍摄，得到了很多独家资料。刚拿到电玩太郎拍摄的DV带那天正是“十一”，由于内容实在是太精彩了，编辑部里的众小编守在电视机旁看了整整一个下午。这次《Gamehalo DVD第二辑 东京游戏展2003特辑》大家千万不要错过！

☆由于半月刊制作周期短，因此众小编的休息时间明显不足。在这种情况下，大家开始提倡所谓的高质休假。也是休假时间变短，但休假内容变得更加丰富多彩。


赵本山家的猫


张曼玉家的猫


周杰伦家的猫


陈佩斯家的猫


冯巩家的猫


崔永元家的猫

一到休息之时LIKY等人就呼朋唤友结伴而出，游遍当地旅游胜地，好不畅快！

☆上期提到小编们从不亲自下厨，结果遭到众人狠批。纱迦亲赴各个寝室一看，当真是“萧瑟秋风今又是，换了人间！”以LIKY、SOUL为首的一伙人现在是下班后直扑菜场，买回各种材料后就回寝室开始下厨，而且做出来的东西居然也不算难吃。据反映，自从改为自己动手之后，每月开销大省，而且锻炼了自己的厨艺，为以后的家庭生活积累了宝贵的经验。惟一不爽的是吃完后还要自己洗碗……

☆一眨眼UCG已经5岁零4个月了，5周年纪念特别企划正式始动！

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000　Email：ucg@ucg.com.cn

特别启事

不知道大家都是从什么时候开始认识UCG的，但能够一直坚持看到现在的读者朋友们，都应该有过期待新一期杂志发售时的那种焦急、兴奋与激动的心情吧。但现在UCG遇到了一个很大的危机，需要热爱UCG的读者朋友们来拯救啊！

危机的起因：

UCG已经有5岁了，可是却没有过过一个像样的生日，真的好可怜啊！（UCG的话外音：有谁比我更惨啊……）UCG在2003年即将过完的时候，突然间有了个新奇的想法……现在社会不是都流行个人包装吗？于是UCG就冥思苦想了老半天，经过了一轮“好中择更优”的个性思维排除法之后，UCG终于在一个阳光灿烂的日子里决定发奋图强、励精图治地写一本专门介绍自己的书，以此来推销自己，早日过上个性化的生活！这本自传里面将包括UCG的诞生、UCG的生活以及大量鲜为人知的UCG个人隐私。鉴于UCG的朋友遍布天下，因此UCG目前决定请所有喜欢他的人为其5周岁生日，也为他的自传的顺利问世而添砖加瓦！


▲经历无数磨难的地球如今又要爆发新的危机，UCG的特别启事怎能不看？

拯救危机的方法：

所有认识并喜爱UCG的朋友，把你自己结识并了解UCG之后，那些曾经可歌可泣的故事都写出来吧！UCG的自传里也许将包含有你的名字，但条件是所有的故事必须真实，要知道在朋友间的交往中忠诚度是最重要的指标哦；其次是不限制题材，有普通中学作文2倍以上的文字量就已经能够使UCG感到开心了；最后UCG友情提示一下创作的诀窍：请先感动自己，这样才能感动别人！

末了，请在这场危机爆发之前（准确时间：2002年10月31日）把你的心里话告诉UCG啊！

留言簿

谜语：山东大妞撒娇，打一个和《生化危机》有关的英文单词。答案在本期内找。

——kaysse2268

我想了几个UCG的广告语啊！也许因为我是学生的缘故吧，广告都有些学生气啊！

第一个：UCG，我们的教科书！（我们也可以替换为GAMERS，教科书也可以用课本代替，不过没教科书顺口啊。）

第二个（给游戏人的）：我写我自己，我说我自己，我做我自己！

呵呵，过得去吧，第一个广告语是因为我自己最近看书看疯了后才领悟到的，第二个是从我们语文老师说的“我手写我心”领悟而来的啊，属自己突发奇想啊！呵呵。

——fluency

祝愿各位小编：位高权重责任轻，钱多事少离家近，每日睡到大天亮，工资领到手抽筋，手下花钱你收礼，别人加班你加薪！为这个奋斗目标努力吧！

——victor.cai

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第65～66期，定价8.8元；总第72期、总第76～90期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑，定价16元；《Gamehalo DVD》，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

本期“读编往来”卷首图《明星家的猫》由蔡欣逸朋友提供！

一日纱迦去逛游戏店，发现有一家店规模甚大，正版软件非常齐全。虽然暂无花钱计划，但老板娘热情之极，不禁也动了心。想到一直没能找到的PS2游戏《蔚蓝依旧2》，于是便想叫老板娘帮忙找找看。老板娘便问是什么游戏时，我本想说是《蔚蓝依旧2》，但转念一想，《蔚蓝依旧》这个名字的来历可不寻常，只有铁杆油炒饭才知道它的来历。此游戏原名为《EVERBLUE2》，当时为了给游戏起一个最合适的中文译名，纱迦发动所有读者一起来为游戏起名。经过多方筛选，最后选中了重庆王宇玩友的译名《蔚蓝依旧》。(详见总第65期杂志。)但杂志上对此游戏介绍不多，说"蔚蓝依旧"老板娘未必能懂，但说"EVERBLUE"恐怕她更不明白，偏偏又不知道这个游戏在当地叫什么名字。正当我彷徨无计之时，突然看到店里的一台电脑，不禁眼前一亮："你这电脑能上网吗？""当然，宽带呢！"

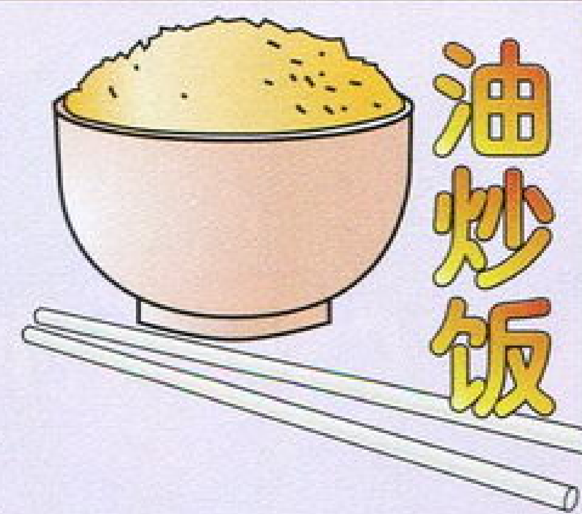
于是纱迦迅速联入CAPCOM和ARIKA的官方网站，直接找到了《蔚蓝依旧2》的官方网站。我指着那个硕大的LOGO说："我要这个游戏！"老板娘看了看，恍然大悟地说："原来是这个游戏啊！你直接说你要《蔚蓝依旧2》不就行了！"我不禁大惊，忙问："你们这里也把这个游戏叫《蔚蓝依旧2》啊？"没想到老板娘接下来那句话更是令纱迦哑口无言："你们杂志不是这么翻译的吗？"无语……

上海丁启炜：一点意见：希望在收到读者电邮后能回个邮件，如"邮件已收到，谢谢您的支持"之类的内容，不要显得你们高高在上似的。此外对那篇打游戏学英语的文章偶也深有同感，因为偶也在近期通过了CET-6级，感觉游戏给了我不少帮助，英文版的游戏绝对是极佳的教材，如《MGS2》、《FF X》之类的，在玩的同时又增长了知识，提高了水平，何乐而不为啊，呵呵。

严重同意你的观点。我从小就有这个习惯，记得第一次玩《空中魂斗罗》(英文名为"FINAL MISSION")时还不认识"FINAL"这个单词，后来还专门跑去问老师"LAST"和"FINAL"的区别。5年前玩《FF VII》英文版时就是一手拿攻略，一手拿词典，游戏通关之后，词汇量也大增。这篇《寓教于乐新解——英文游戏与英语学习》的作者蜘蛛因为文中有一处错误，还专程赶到编辑部来现场改正，其敬业精神真是令人发指啊！

kyori9999：《SOUL的秘密花园》中的游戏截图总是那几张《DOAX》的截图，实在有凑数之嫌。但好的截图比如10A上的《FF XI》截图就很不错。给我印象最深的就是小岛举办的那次《MGS2》截图大赛，有些截图堪称经典！我觉得好的截图比图片更能引起玩家的共鸣，所以有好的截图还是要贴出来。可能的话我希望看到一些国内很难搞到的限定特典一类东西上的图片，还有一些少见的原画设定。

哈哈，说到那次《MGS2》截图大赛，确实是给人留下了深刻印象啊！日本玩家的恶搞精神令人肃然起敬。说到截图，我同意你的观点。我经常在"读编往来"里放一些有趣的截图，像《鬼武者》熊猫装恶搞四格、前不久的《SNK VS. CAPCOM CHAOS》变身图片等等，都很受大家欢迎啊！也欢迎大家多投一些有趣的游戏截图，不过清晰度要高。像睿读者投来的《SNK VS. CAPCOM CHAOS》中众角色被圣雅典娜变成动物的图鉴和众角色被RED ARREMER变成鬼怪的图鉴都非常不错，可惜太模糊了。



江苏王石壁：不是有一辑《游戏人》有一个介绍"无印良品"的游戏的栏目吗？建议将那样的作品也加入《名作殿堂》。

正有此意。说起来我对这种优秀的小游戏一向都是情有独钟的，个人也向胜泰二人组建议过要恢复此栏目呢！

南京黄骏：我想既然"乙女一叶"都出了，而且是隔期刊登，像本期这样只刊登一页的话，根本写不了多少内容，没有什么意义，不如再多加一页，变成"乙女二叶"，内容会变得充实一些，女玩家肯定高兴，但我却成为了男玩家的公敌了(晕)！邪魔天使的《仙乐传说》剧情完结篇最好，特别是最后的后记中提到对《仙乐传说》还有什么疑问，来信必复。对读者关心，我喜欢！我欣赏！建议以后攻略透解中的每篇攻略都有后记。

"乙女"暂时不会变成"二叶"。由于是刚刚开张的栏目，因此邪魔天使也在探索中。已经有一些热心的读者写信表示，女生不一定只会玩女性向的恋爱游戏，像《FF》系列"这种热门游戏也有很多女生也在玩。以后的"一叶"不光会介绍女性向游戏，也会介绍一些女玩家玩游戏的经历过程之类的故事，在此也鼓励各位女玩家多给邪魔出出主意。

厦门蔡笑山：本期杂志是我购买UCG以来最HAPPY的一期。我是一个高三学生，我今年的游戏时间只剩下国庆节了！因为PS2上的大作连连，所以我一连跑了5天的书店……到了昨天拿到杂志之后(9月28日)我才发现9月25号的《353猛将传》的攻略也有！兴奋啊！你们要看看我那时的表情，才能知道我的兴奋劲。在这里感谢你们！谢谢做攻略的编辑们！谢谢！谢谢！但惟一让我死不瞑目的是Lv11武器和道具怎么没有全完啊！为什么要等下期啊！我的"353"梦啊………………

看到你的来信，我也十分感动，因为我想起一段2000年的往事了。那时候我还是UCG的读者，当时正在玩刚刚出的《最终幻想IX》，就看到有新的《游戏机实用技术》卖了。我买了一本一看，竟然就有《最终幻想IX》的攻略(虽然也没完)。当时的心情，绝对不亚于你看到《真三3 猛将传》攻略时的心情。其实杂志交厂后三天，我就已经全列传S级制霸了，可惜时间太短，只有两天时间。如果给我5天时间的话一定就能让你在国庆节拿完Lv11武器。工作之余我也经常回忆一下自己当年还是读者时的情景，老编也经常要求我们对待问题时这么想：假如你还是读者的话，你希望……

河南苗挺：10月A的幸运读者中还有王平、周瑜、赵云！我们的读者群已经发展得这么壮大了！

仔细一看，确实不假，纱迦不得不服。看来"《真・三国无双》系列"之所以能够在中国走红，和雄厚的群众基础是分不开的。

填字游戏・英文版

作者：北京 米华蕾 难度：★★★★★★☆☆☆☆

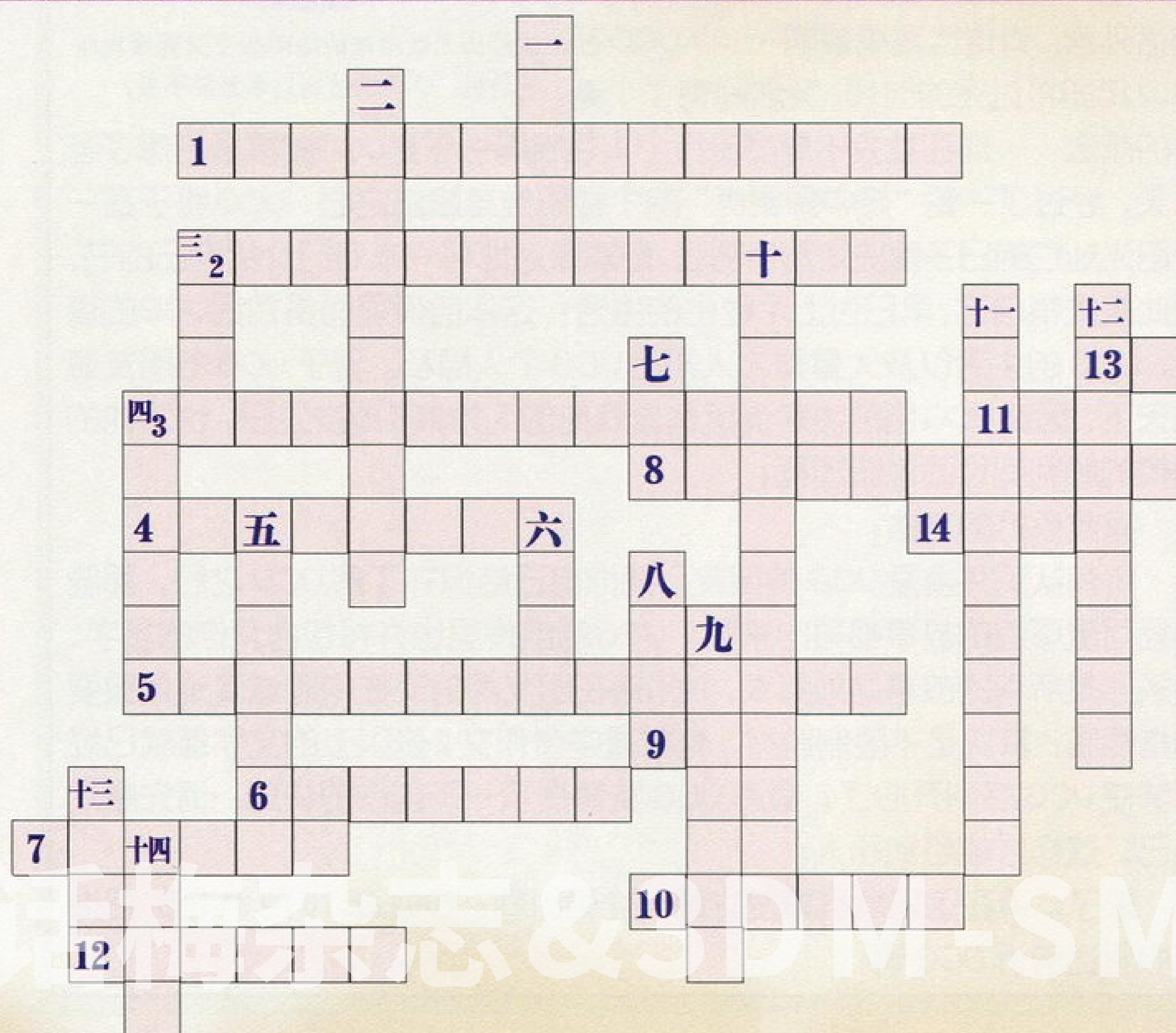
纱迦的话：自从填字游戏改为有奖活动后，来信回答的读者突然增多。虽然目前收到的多半为Email，但相信接下来书信大军就会杀到了。看来果然是重赏之下必有勇夫啊！在此也欢迎大家多提供类似填字游戏、大家来找碴之类的趣味游戏，一旦采用，全部有赏。

纵向

一、制作《DOAX》的厂商。
二、任天堂招牌S・RPG游戏。
三、以索尼克为吉祥物的厂商。
四、BANDAI的赚钱工具之一。
五、NT的全称。
六、某代《铁甲飞龙》的副标题。
七、冒险游戏的英文缩写。
八、总要被主角杀死的人。
九、CAPCOM著名动作明星。
十、在中国人气超高的KONAMI游戏。
十一、日本国民级游戏。
十二、某街机经典游戏。
十三、靠三国发家的公司。
十四、制作《木之叶战记》的公司

横向

1. 今年刚过20岁生日的主机。
2. "眼镜"厂的招牌游戏。
3. 时下最流行的掌机。
4. 推出VB的公司。
5. 新作是PS2版，复刻版是NGC版的游戏。
6. 目前最强的掌机游戏。
7. 任天堂知名RPG。
8. 最华丽的2D格斗游戏。
9. PS2的本家。
10. 曾与SEGA有染的公司。
11. 动作游戏的英文缩写。
12. 某款《机战》的副标题。
13. 体育游戏之王。
14. 编辑部的PDA迷。



纱迦：



这个……前一段时间为了做站点，于是把以前的UCG都翻出来找偶的画，无意间发现纱迦你以前有过开设COS版块的念头呢！当时偶的那个激动啊！其实偶早就想把自己的COS照片投过来了，可担心达不到你们的要求呢……不过玩COS玩了这么久，偶的经验值已经很高了，所以就厚着脸皮把照片投来了！希望没打击到你啊！

偶最喜欢的游戏女主角就是YUNA和RINOA，因为我觉得我和她们有很多的共同点，所以在玩COS的时候就特别投入。因为我觉得COSPLAY也是表达对游戏喜爱的一种方式！要知道我也是游戏和UCG的铁杆FANS啊！

偶觉得，如果你喜欢一样东西，就要投入热情对待它，比如玩游戏，比如做杂志，因为喜欢，所以希望把它玩好，把它做好！玩COS也是一样，因为喜欢COS，喜欢自己所诠释的对象，所以偶每次都是力求完美，每一个细节都很挑剔……虽然这样很累，但是看到最后照出来的照片时那种喜悦的感觉真的很棒！就像是画了一张好画，打穿了一部很喜欢的游戏一样！尤其是能得到别人的认同时，那种成就感简直无法形容！

偶因为漫画而喜欢上游戏，又因为游戏而喜欢上COS。而这三样东西已经成了我生活中的一部分，缺少任何一样偶都会挂掉。而最幸福的事情，是偶有一群和我有着共同爱好的朋友！偶们在一起聊漫画、玩游戏、搞COSPLAY，分享着彼此的快乐。还建立了一个相关的站点，一个属于偶们自己的站点。虽然维护起来比较辛苦，但一想到这是偶们的家，所以做起来也就特别快乐！

偶想，同样喜欢游戏并且从事杂志编辑工作的纱迦也能够体会这种感觉吧！

偶们的站站：http://www.weshadow.com，有时间的话就去踩上两脚啊！呵呵，还有偶自己的个人网站：http://rinoa33.126.com。^0^

武汉的油炒饭 Rinoa33

仔细一查，原来Rinoa33已经是我们杂志的老朋友了。不但“星之心画廊”里登过她的大作，“自由谈”、“研究中心”里都有她的影子啊！现在COSPLAY在国内已经越来越流行了，纱迦亲身去漫展体验过几次后也是激动不已，在现场观看COSPLAYER表演和看照片就是不一样啊。目前正在收集“《真·三国无双》系列”的COSPLAY照片，已经有一些了，准备在“一骑当千”中来个特辑呢！

说到武汉，最近武汉办了一个漫展，还请来了日本COSPLAY明星樱庭时央。纱迦听到这个消息时，漫展已经结束了，纱迦的第一反应就是“训斥”我的那些朋友：“这么大的事儿，你竟然瞒着我。”（参见《十面埋伏》）没能去现场亲身体验真是可惜，希望以后还有这样的机会。

LIKY的画册

GOUKI的3年积蓄

编辑部的GOUKI有一个特殊的存钱罐，说它特殊是因为它本来不是存钱罐，而是装“怡口莲”的罐子（怡口莲太妃糖不知大家吃过没有，味道很不错哦），这个罐子就是他吃剩太妃糖后留下的，里面存放了他三年半的积蓄，三年半啊，该有多少钱啊，大家不妨先猜一猜。

这个罐子就放在GOUKI的电脑旁，GOUKI没事的时候就会将罐子捧在手里摇一摇，眯着眼睛听钱币在罐子里互相碰撞的响声，一副陶醉的样子，每当看到他的这副样子我都会想起葛朗台。

前两天GOUKI突然心血来潮整理起存钱罐，想看看这三年半到底存了多少钱，下面是他整理后得到的清单：

人民币1元：3枚、人民币5角：4枚、人民币1角：385枚、人民币5分：1枚、阿联酋硬币1元：1枚、港币5角：2枚、铜钱10文（光绪元宝）：1枚、总共合计人民币：44元5角5分

（注：港币按1：1的比例折算为人民币，阿联酋硬币、铜钱没有计算在内。）

拍摄时间：2003年10月4日，11:27:25

拍摄相机：SONY DSC P-10





下期预告

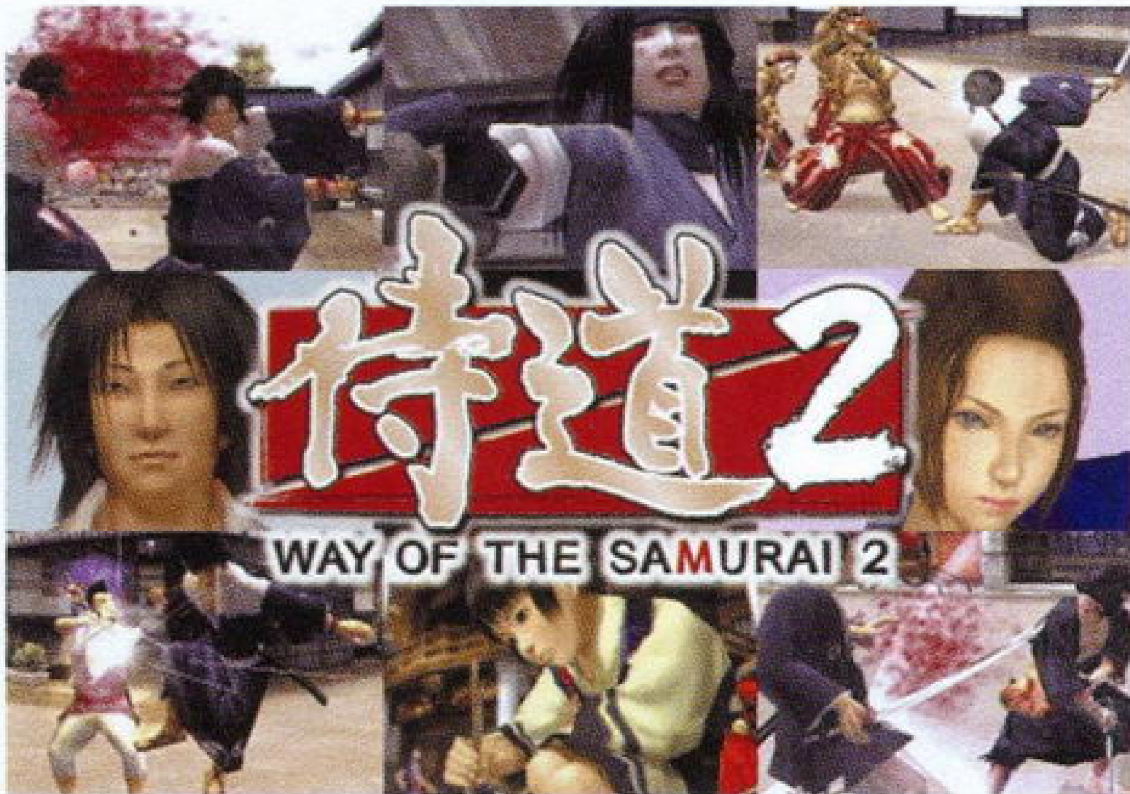
大量新作情报震撼公开



王国之心II



王国之心 记忆之链



侍道2剧情攻略



天外魔境II攻略

S·RPG特别企划

Gamehall

继续收录东京电玩展精彩影像





多边形



◆为了让各位能全面了解本次TGS，全体小编的十一长假取消了。TGS展真是惊爆不断，信息量大得惊人。电玩太郎还给我们带来了他从TGS现场亲自拍摄的5个多小时的影像内容，让众小编整整看了一个下午，真是大呼过瘾。大家不必羡慕，因为Gamehalo与即将推出的《Gamehalo DVD第二辑》会收录TGS展的精华内容，定能让各位有身临其境之感。

◆TGS展真是女忍者当家，《天诛》也"与时俱进"，公布将推出系列新作《天诛 红》，彩女和一个小MM将成为本作的主人公，她们是不是要与绯花争奇斗艳呢？期待，大期待！



▲故宫的游客们在观赏珍妃井。

泰坦



◆本期申请换硬盘，中午交上报告，下午即得到崭新的硬盘……对杂志社的办事效率非常满意，特此提出表扬。

◆《游戏·人》第五辑正在制作中，很多精彩的稿子已经到了我跟胜负师的手中，敬请期待。

◆向各位读者推荐李敖的《北京法源寺》。感觉上，戊戌变法的那段历史在李敖先生的笔下好像更有阳刚的味道，而且似乎人人都很愿意讲道理的样子……我感触最深的还是光绪皇帝——他不听康有为的话，不变法照样做他的皇帝（而且显然更舒服一些），虽然有西太后压制，他总还能丰衣足食，不至于那么快就狼狈到被"软禁"的地步，丢了尊严和权力之后又赔上最心爱的妃子吧（当时年仅24岁的珍妃被慈禧下令扔进了井里。而在莫言的《檀香刑》里，戊戌变法失败后，光绪居然迫于慈禧命令将自己的一把座椅赏给了斩杀六君子的刽子手赵甲）……但皇帝毕竟是皇帝，无论如何还是会想着国家（当然也没有第二条路，革命他是绝对不会赞成的），不成功，也没成仁，后代照骂之，但从李敖的书中看来，也许这一代皇帝问问心扪总算是对得住自己了。

◆《无间道2》看毕。感觉嘛……不好不坏。



▲嘻嘻！不要看了！下个要入手的就是你！

猫太



◎TGS公布的影像可真多呀，年底的购买计划书中又增加了几项。

◎除了我两年的PS2就快结束它的"寿命"了，再加上前几天D·S样购买了SCPH-50000型，更加打击我的自信心了。(T_T)

◎本期生肖属猫的读者运程是——中吉！国庆长假过后要好好地把这几天的知识补回来哦，时间是不会放假的。

◎《基诺之旅》TV版DVD终于看完，除了对在游戏中出现过的那几集有点不满外，总体感觉都很好，小说入手准备中……

SOUL



■购得《甜心信佳人》第三季，居然已经变成一种惯性购买了……

■都不知道钱是怎么流走的，今年以来一直都穷，一点都不像是出道3年多的人啊。原来还准备进行"资金的原始积累"呢……不知道穷日子什么时候到头。

■听说这次难度有所下降，所以一上手就选了HARD难度玩《马克西莫2》，通过后感觉的确是一款不错的动作游戏，很多方面相当突出，如流畅的动作、漂亮的空中连击、爽快的打击感等。HARD难度让自己吃了不少苦头，但很显然游戏也玩得更有挑战性了。但不管怎样这也有些自虐……就像上次坚持用HU-MAN难度玩《R-TYPE 最终版》一样。

■TGS展上居然没有公布《勇者斗恶龙Ⅷ》的影像……11月要公布《最终幻想Ⅻ》……看来《勇者斗恶龙Ⅷ》新情报的公布还得等到2004年了。



■十一当天放了一天假，到街上逛，天！这不是人挤人，人看人吗？不过热闹的感觉也蛮好的。

■近来一直在留意SPOKEN-ENGLISH方面的东西，有时感觉口语简直就是另一门语言了。

■《黑客帝国3》最终预告片已下，期待度满点，届时一定到电影院捧场！



星夜



☆《星海3导演剪辑版》正式公布，增加了新的同伴、新的迷宫、新的情节，当然也附带修正了BUG，甚至还有对战模式，期待度满点！而且本作在2003年12月25日就会发售，《星海》的FANS可以欢呼了！为此，在下期会放上《星海3》的极限挑战录像！

☆购入了一套《星海3》的人偶，做得还是比较精细的，可惜只有6个人，还少了两个同伴。

☆《FF Ⅶ》的相关消息终于有了官方版本，不过稍感遗憾的是CG电影，而并不是期待中的游戏。不过会不会接着制作相关游戏呢？厂商也没有给出明确答复。

沙罗



一天在楼下超市购物时突然发现超市里多了一台Xbox，旁边还有两个小鬼头在兴奋地玩着《真三国2》，正觉纳闷之际看到了一块告示："最新游戏机，每小时5元。"5元……游戏似乎就只有《真三国2》这一个游戏，实在令人发指啊！

电玩太郎从TGS展上带了一堆好东西回来，我最喜欢的，非那个印有《机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯》宣传海报的塑料袋莫属。虽然个人对这款游戏完全没有兴趣，但对于里面的精美机体还是很喜欢的！

自TGS展后，又有一堆游戏宣布将于11月27日发售。这么下去，相信编辑部里会有不少人破产的……阿修罗已经对夏亚专用同捆机虎视眈眈，另外还会购买《恶魔城》的限定版……不得不让人253先。

最近又联系到了多年不见的老同学，小学初中高中大学都有。不过最想见到的，还是小学和初中的同学呢，不知道他们现在怎么样了，有点怀念和初中同桌一起恶作剧的日子。(\@ω@/)

阿修罗



11月27日……一个让人兴奋又让人绝望的日子！为什么会有**那么多**好游戏推出呢？为什么这些游戏要在**同一天**里推出呢？难道要阿修罗从现在开始就吃青菜白饭？不要呀！我要写一个"**惨**"字！（众小编作无奈状转身离去：我们不识字……）

新《Castlevania》难度适中，既不会太过简单也不会难到让人觉得不够亲近。相信游戏正式推出以后在国内还是能够掀起狂潮的！

《O.B.青之天外》看起来很不错的样子，人设也让阿修罗很有感觉，一定要好好搞一下……



中国制造的载人飞船即将上天，中国的宇航员将在太空漫步！我想只要身为中国人都会为这条消息感到兴奋吧！虽然不能亲自在太空遨游，但是阿修罗还是要高呼"星海万岁"！（不是给《SO3》做广告！）

胜负师



★《龙背上的骑兵》攻略收到了不少读者的反馈，希望放出剧情的呼声很高。其实自己在攻略制作前期确实有过写成小说攻略的打算，只是版面依然是不可调和的矛盾。大家别急，中文系出身的卡伦自告奋勇要接手本作的剧情小说，成品在春节合刊上出现的几率较高，敬请期待！

★拥有悲惨宿命的“黑人”GOUKI又一次被烂片折磨得郁闷不已，算得上是浪费了时间又浪费了金钱。其实看电影和玩游戏差不多，一年能碰上十部佳作就算不错了。

★国庆长假全员加班，之后自己又要全心投入《游戏·人》第五辑的制作。感觉自从变身为“胜负师”的那一天起就变得任重而道远了。



★这个月给她发的短信为179条，原来300条短信这么经用啊？10月200条以上目指！

▶本期胜负师反璞归真型桌面。

邪魔天使



◆最近将注意力全部集中在了《353猛将传》上，最爱的几个武将的LV11武器已经全部入手，现在是全S级评价了。

◆《火影忍者》看到了52集，最爱的自来也终于登场，太帅了，还是大叔强啊！(哦呵呵呵呵呵呵呵呵，请叫我オヤジコン！)



◆《星海3》终于要出完全版了，这下不用担心死机了；《FFⅦ》准备出电影了，这下有看的了；《FF X－2》要出国际版了，这下有玩的了。(^_^)

◆近期流行语：わたし、もう逃げられない。

D·S





◆陪朋友去书城买教材的时候，我才感觉到已经很久没有抽出时间来看书了。在法国文学的书架中找到了一本《莫泊桑短篇小说集》，手捧着这本书不禁让我想起了以往《语文》课本中所收录的《我的叔叔于勒》一文。当时那篇文章给了我很大的震撼，直到现在也说不清是什么原因造成的……

◆TGS 2003上有《DOA ONLINE》中的KASUMI海报发售，可是我却没得到，残念……

◆PS BB UNIT同捆版在国庆期间入手，令很多仅仅拥有老型号PS2主机的小编们妒忌心油然而生。其实他们都不了解我，我需要的只是SCPH-50000型的静音设计啊……

◆觊觎KENWOOD的一套桌面迷你音响已经很久了，这次正好赶上一次世界著名音响产品博览会，结果发现它的价位实在算最经济的了……

◆秋天是一个让人想吃水果的季节，每次去超市里购买生活用品的时候我总是会买上一大包水果回去躺在床上慢慢享受，而结果是导致洗衣粉的使用量也随之上涨……

◆每年最后一个季度的工作总是最忙的，而每次闲暇时间所做的事情却往往令人记忆犹新，有好几次自己都梦到了一年前那个与现在截然相反的我……

纱迦



◆认识了一位家乡的COSPLAYER，这才知道原来家乡的COSPLAY事业已经发展到了如火如荼的地步，真是可喜可贺。

◆现在最关注的游戏，应该还是《鬼武者3》吧。惟一不满的是女主角，实在是太没个性了，强烈要求换人！

◆惊悉GBA《牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版》即将推出，不禁拍手叫好，看来是时候出手了！

◆心仪的《剑神斗恶龙》至今还没入手，缺货啊！看到TGS展上的广告，更是心痒难耐。买剑神，来健身！



LIKY





◆十一那天过得很愉快，大学同学组织了一次聚会，见到了好几个很久都未见到的同学，有的同学发福了，有的女同学更漂亮了，大家虽然都有变化，但同学之间的那份真挚感情却没有变，毫无顾忌地互开玩笑，笑语不断。每次的同学聚会都是让我感到特别开心的时候。

◆有人采访企鹅，问每天都做什么。

第一只回答：“吃饭、睡觉、打kiss。”

第二只回答：“吃饭、睡觉、打kiss。”

……

此人心想，企鹅的生活比较丰富多彩啊，吃饭＋睡觉＋打kiss。

采访在继续……

当采访到第100只时。

回答：“吃饭、睡觉。”

此人十分惊异，问：“你为什么不打kiss呢？”

——“我就是kiss。”

GOUKI

●大家看到本期这里的时候，应该都已经发现上期本人所说的“普罗杰克特”是什么了。《Gamehalo DVD2 东京游戏展特辑》将在大家拿到杂志一星期之后上市，而《the biohazard DVD》的上市日期则是“200X年X月X日”……为了不让全国的《生化危机》FANS失望，我们当然会仔细再仔细。我们有实力，更加有诚意。

●《大块头有大智慧》真的是出乎意料地……莫名其妙。与几位同事一起在看完了这部剧情“跌宕起伏”的电影后，已经开始怀疑自己看到的到底是不是由杜琪峰、刘德华参与的电影作品了。

●《超高街头霸王Ⅱ纪念版》公布！更加想不到的是这部作品竟会在自己的生日那一天发售，实在是件非常美妙的事情，当然一定要购入庆祝了！为了难忘的2003年，为了永远不灭的《街头霸王》！



●仅就目前来说，自己对于《李蛇》的期待度甚至要比《食蛇者》还要高。实在很希望早点看到原来的那些剧情在北村龙平导演的导筒下获得了怎样的新生。

●休息，似乎是件很奢侈的事情呢。

●配图是本次TGS展上最让自己印象深刻的一个COSPLAY。遗憾的是这位老兄的身后怎么没有一个“天”字呢？难道是因为没有摆出胜利姿势吗？

谜语答案：Umbrella（“俺不来啦”的谐音）

最终幻想X -2 国际版+最终任务	SQUARE ENIX	RPG
ファイナルファンタジX -2 INTERNATIONAL+LAST MISSION	预定2003年冬	日版
1人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

PS2

文：邪魔天使

ファイナルファンタジーX-2

FINAL FANTASY® X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION

《最终幻想X -2》（以下简称《FF X -2》）要出国际版，这是预料之中的事情。作为《FF》史上第一个续篇性质的作品，《FF X -2》取得了200多万的销量足以证明SQUARE ENIX这次续作计划的成功，再接再厉推出国际版的确是明智之举！这次的国际版并不像《FF X国际版》那样只是加了一点技能、道具以及BOSS，《FF X -2》的国际版除了上面说到的那些内容外还有一些新的内容。新增服装自不必说，关键是另外一个隐藏迷宫——ヤドノキ之塔，这个迷宫就出现在“LAST MISSION”里，它到底隐藏着什么秘密呢？如果想知道，就请看下文吧！

最后的冒险开始了！



LAST MISSION

之所以单独将这个部分分离出来是因为它在《FF X -2国际版》中的戏份是最重的。为什么这么说呢？那是因为这个LAST MISSION才是《FF X -2》最终完结的地方！而且这里也是一个原创迷宫，不管是迷宫构成和战斗方式都是独立的，当然，在这个迷宫中冒险也是最刺激的！

故事的开端

在《FF X -2》的最后，原来处于一片混乱的斯彼拉终于结束了各个组织割据的局面，从新统一在了一起。尤娜、琉库、佩恩也分别开始了自己新的生活，就在她们平静地生活了3个月后，她们收到了“某一个人”写来的一封信。受到这个人的邀请，三人来到了一个新的遗迹——ヤドノキ之塔。作为最后的考验，等待YU·RI·PA的又是什么呢？



▲“我以为会永远跟你在一起。”尤娜的这句话难道是在思念泰达时所说的吗？这是否与接续的《FF X -2》通关记录的完成度有关呢？



▲3个月后再次聚集在一起的YU·RI·PA。

CHECK POINT1

首先受到关注的就是那个写信的“某人”了，到底是谁呢？现在还不是很明确，看来一切都只有游戏发售才知道了。



▲尤娜收到的这封信，到底是谁写来的？



▲海鸥团的三人再次聚集在一起开始了新的冒险。

CHECK POINT2



ヤドノキ之塔的迷宫跟“《不可思议的迷宫》系列”的迷宫一样是自动生成的，而且战斗也是“我动敌也动”的方式，可见战略要素相当多。而且与“《特鲁尼克》系列”一样，《LAST MISSION》里可以与许多人组队闯迷宫，从TGS上公布的影像来看，琉库的哥哥兄贵以及海鸥团主舰的驾驶员塔奇都能够组队。（个人更希望能与陆行鸟、基玛力组队。^_^）

迷宫的前进方式是一层一层向上走，而每一层都会有限制，比如只能换特定的装束，只能用特定的技巧，只能用规定的角色，要在一定时间内通过等。怎么样，听上去是不是很刺激呢？看来这个迷宫的难度还真不小啊。

CHECK POINT3

如果将ヤドノキ看成是阿鲁贝多族语，那么翻译过来就是まぼろし（幻影），如果是幻影之塔的话，那么尤娜难道会掉进梦境中？这与泰达复活有什么关系吗？进入塔里面难道还会遇到梅臣、布拉斯卡、西莫亚、奥隆这些人吗？一想到这些，真想立刻玩到这个游戏啊！



◀高耸入云的ヤドノキ之塔，里面一定有强劲的BOSS等着尤娜。



◀仰望ヤドノキ之塔的尤娜，这次的冒险又将会是什么样的呢？

CHECK POINT4

这次的新加入的《LAST MISSION》只会收录在日本发卖的《FF X－2 INTERNATIONAL＋LAST MISSION》中，《INTERNATIONAL》部分的配音跟美版一样，采用的是英语；但《LAST MISSION》的配音并没有采用英语，依旧是由青木麻由子、松本まりか，丰口惠三位声优为尤娜、琉库、佩恩献声。的确，也只有她们三位才能将角色的神韵演绎得惟妙惟肖。



▲CG动画加入了美版中一些改变了的部分，两首主题歌也换成了英文版，面部动作（主要指说话时的唇形）和人物动作都经过了一些新的变动。（兄贵的肢体语言表现将更夸张）



追加换装

超能力少女！

既然有了新的迷宫、新的冒险，那么我们的YU·RI·PA就应该有新的换装！现在已知，在《FF X－2 INTERNATIONAL＋LAST MISSION》会有两套新服装登场，而已经能看到其外观的就是这一套超能力少女装了！另一套是从玩家那里征集来并稍加修改的服装，但现在还不知道其样式如何，让我们拭目以待吧！

CHECK POINT2



▲注意到画面中佩恩的服装了吗？这就是她的超能力少女服装，可惜琉库没有换上她的超短裙学生制服装，遗憾。

从公开的画面我们可以看到这套超能力少女装的一些特技。首先就是主要特技指令“サイキック”（精神力），然后就是“テレポテーション”（精神力移动）和“エクセレンス”（卓越）。サイキック应该是超能力少女装的固有技能，而另外两个从名称上看应该是辅助技能。在超能力少女装的固有技能中最受瞩目的就是那个“タイムトリップ”，它的效果是，一旦使出除了自身以外，同伴与敌人都会停止行动，可以说是“停止”这一特技的强化版。

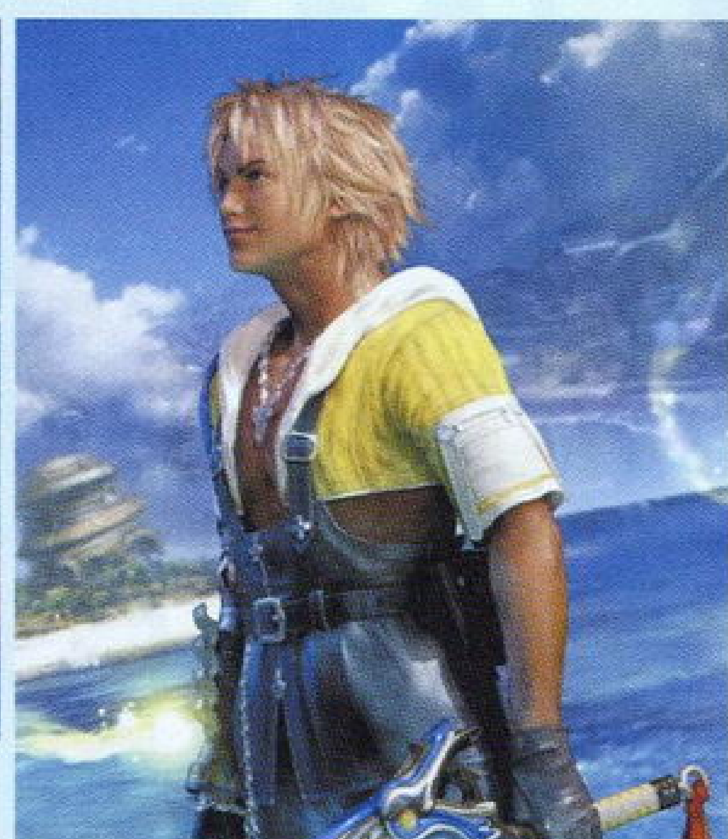


▲时间静止的特技发动！看上去发动效果相当震撼啊，不知道效果是否强劲。（作为新技应该很强吧）

▲在限定时间内可以发动其他的技巧，其方式很像《FF Ⅷ》中拳法家塞尔的指令选择出招的方式。

CHECK POINT5


▲“琳和修因的故事已经在《FF X－2》里完结了，他们不会出现在《LAST MISSION》里面。”（开发人员语）


▲相信更多玩家关心的是泰达是否在游戏中出现吧。

《FF X－2 INTERNATIONAL＋LAST MISSION》是可以接续《FF X－2》记录的，其结果就是，《FF X－2 INTERNATIONAL＋LAST MISSION》会根据《FF X－2》的完成度情况发生一些微妙的变化。这么说来，如果《FF X－2》通关的完成达到100%，出现了与泰达见面的结局，那么在《FF X－2 INTERNATIONAL＋LAST MISSION》里会不会再次见到泰达呢？呵呵，如果你的《FF X－2》的完成还没达到100%，那现在就赶快行动吧，在国际版没发卖之前赶快完成100%完成度！

CHECK POINT1

追加的服装是在《INTERNATIONAL》部分入手的，既然是新服装，那么要得到新服装的话应该会发生一些新情节。（忽然发现尤娜这套超能力少女装耳边两个东西好像《to Heart》里面那个……）另外，尤娜、琉库、佩恩三人的超能力少女装是完全不同的三个样式，佩恩的是白色套装，琉库的是超短裙学生制服装。说到这套超能力少女装，当有人问及制作人员为什么会采用这个造型时，制作人员回答是受到了《骇客帝国》的启发，看来这部电影的影响力实在是大啊。

超能力美少女参上！


▼戴上紫色墨镜的尤娜更显一种神秘的感觉。这是超能力美少女装退场时的情景。



FENT 纷特数码

激情舞动精彩生活

梦工场

企业注册号:6200002005360

快捷的邮购 完善的售后 个性化的服务 为您打造一个理想的购物空间

纷特承诺：本公司所售商品价格均真实可靠，如对我们的服务令您不满，对您的问题不及时解决 请您拨打0931-8820956！

SONY 数码摄像机

340E

19E

19E	$4680
22E	$5630
33E	$6420
38E	$6730
60E	$8780
75E	$9080
90E	$9460
105E	$7480
104E	$6980



DS60

数码相机

P10	$3680
P92	$3150
P72	$2580
P52	$2180
V1	$4950
P8	$3080
F77	$2810

MD 机

NZ-N10	$2130
MZ-N910	$1880
MZ-N710	$1630
MZ-N510	$1300
MZ-E10	$1750



MZ-E10 MZ-N910

CD 机

NE1	$1360
EJ985	$1180
EJ885	$960
EJ785	$730



D-EJ885 D-EJ785

所有产品均为全新原装



GBA$480



NGC$1600

GBASP$820



PS II 39001 $1460

PSone$520



XBOX$1800

Panasonic 数码摄像机

DS60	$4080
DS65	$4580
GS30	$4580
GS50	$5250
GS30	$4400
PV-GS50	$5160
PV-G70	$8350
AG-DVC180	$23600



DS60

数码相机

DMC-LC33	$2300
DMELC43	$3080
DMC-FZ1	$2600
DMC-LC5	$3850
DMC-LC20	$1980
DMC-F7	$2080

CD 机

J900	$1190
G800	$960
G700	$800
Mp70	$760
G500	$650



SL-J900

SAMSUNG 三星 数码摄像机

VP-D87i	$3950
VP-D80i	$3500
VP-D75i	$3850
VP-D340i	$4900
VP-D380i	$5600
VP-D21	$3900
VP-D26-	$5400
VP-D731	$3600
VP-D24	$4300
VP-D5901	$6900
VP-D3501	$6100



数码相机

420	$2850
360	$2300
V3	$2850
V4	$3250
101	$890
201	$980
240	$1850
410	$2000
340	$2350
350SE	$2850



YP-55H

MP3

YP-55H	$1300
YP-55V	$1800
YP-35H	$1250
YP-35S	$1060
YP-750V	$2200
YP-750H	$1630
YP-30S	$960

JVC 数码摄像机

DV300	$7080
DVL1170	$7550
DV400	$4050
DV900	$7580
DV509	$4950
DVX709	$6280
SXM88	$2250
D30	$3890
D70	$4980
DX95	$6180
DX35	$4780





周边配件

SONY三角架

VCT－D580RM	415
VCT－D680RM	540

伟峰三角架

FT365	80
TR－302A	90
330	105
W612	125

SONY镜头

VCL－NH607A	广角镜	735
VCL－R2037	增距镜	338
VCL－0630S	广角镜	455
VCL－2030S	增距镜	485
VCL－0637H	增距镜	250



HSI麦克风	560
FD1000灯	700
FDH4灯	750
530灯	330
索尼DV带60分	25
松下DV60分	24
索尼QM91电池	500
索尼QM71电池	400
索尼FM50电池	280
FCII电池	300
索尼VM50充电器	350

索尼VC10充电器	350
索尼MD卡80分	25
松下MD卡80分	23

SONY记忆棒
128M－348元
64M－ 216元
松下SD卡
128M－354元
64M－ 216元

游戏类

PS原柄15
PS原震40
PS组震18
PS组柄14
PS2原 柄50
支架普/（太十）8/15
GBA(1200MA) 充电器25
PS2火牛普通/铁盒20/30
PS2记忆卡（K）/（S）120/125
GBA卡(32M)30（64M）40（128M）75



索尼原装耳机

MDR－E818LP	90
MDB－E737LP	95
MDR－EX51SP	220
MDR－E888SP	390
MDR－E819V	100
MDR－E828LP	100
MDR－Q55SL	190
MDR－Q22SL	180
MDR－J10	160

E819V E888SP



MDR-Q55SL



MDR-Q22SL



J10



E737LP



EX51SP



E818LP



E828LP

因版面有限，如需其它商品，请来电、来函咨询





店址：兰州市东方红广场主席台东侧(国芳百盛对面) 邮编：730000

大件/小件邮费:50/20

邮购、通信地址：兰州市庆阳路8号B座－9 收款人：甘肃纷特数码科技有限公司

咨询：0931-8830822 售后：0931-8830522 投诉、批发：0931-8820956



本广告最终解释权归本公司所有





久圣电玩专卖店

JiuSheng Dianwan Zhuanmaidian

久圣电玩专卖店是位于深圳东门步行街西华宫的一家电子游戏及其相关器材的专营店。本店兼顾零售业务和批发业务，在电玩销售行业范围内颇具影响力。我们一贯秉承质量第一、客户至上的经营理念，多年来店铺规模不断扩大，进货渠道也相应得到稳定保证。我们拥有驻港分店，常年保证在第一时间内为玩家提供最新的游戏主机和软件。久圣历来坚持信誉最高的运作理念，现在面向全国玩家开展邮购业务，欢迎广大玩家来函来电垂询。

银行汇款 >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> 最快捷的汇款方式

深圳交通银行帐号：6014281131282630 1 户名：李瑞芹

联系方式 1

深圳店头电话：0755－82203785 李瑞芹
深圳店头手机：13923427798 李瑞芹
深圳店铺传真：0755－82250016
邮购地址：深圳市解放路西华宫一楼G11号 518001
邮购收款人：李瑞芹

联系方式 2

香港店头电话：00852－65515289 邓绍强
香港店头手机：00852－92343141 邓绍强



多颜色限定版套装PlayStation2



阪神优胜纪念限定版套装NGC





诺基亚N-GAGE游戏机有售！



各色限定版GBA SP有售！

★圣斗士原装模型



★世纪末救世主北斗神拳健次郎限定版模型上市！







各类游戏模型及玩偶有售

久圣游戏 最新最快

久圣电玩维修中心



我们聘用经验老道的技师为各类主机和游戏器材进行检测和维修，拥有齐全的配件和机器外设以及专业的检修设备。久圣电玩维修中心收费低廉，服务周到，修复迅速。欢迎广大玩家携"爱机"前来就诊。

《生化危机》系列全套游戏模型枪

《生化危机0》





《生化危机》

《生化危机2》





《生化危机3》

《生化危机代号维罗尼卡》



持本广告至久圣深圳店头可换取精美礼品一份

长沙火炬

地址：长沙市解放东路16号，邮编：410001，收款人：闵炼南
电话／传真：0731-4156067，E-mail:cshjdz@163.com
银行汇款当日发货。汇款后请告知您的名址和邮购物
交行：60142840646677708，工行：1901007101200534828
建行：4367422926170020122，农行：9559981090210111019

火炬重要启示

1. 由于长沙市街道门牌号码调整，火炬电子门牌号改为解放东路16号。
2. 凡寄到本店的包裹，无论是贴换、修理，转让和不良品的返回等均请随包裹附上文字说明，以免误会。
3. 邮政电子汇款可免费附言30个字，请充分利用，以利迅速准确发货。

主机

PS2 50000 原配置	2620	Psone103 主机(原光头)+原柄+电源	580	美版DC珍藏 主机+原柄+电源+原碟(最后2台)	580	GBAsp 日台／港版(原装电板)	800/840
PS2 39001 盒机对号 原配置+直读	1640	XBOX(日／港)原配置+直读	1980/1800	美版DC普通 主机+原柄+电源	580	GBA 日／港产(如为翻新，假一赔二)	550/540
PS2 39007 盒机对号 原配置+直读	1640	XBOX(美翻新)主机+原柄+直读	1620	二手DC日亚／美／欧 主机+原柄+电源	480/450/400	收购／出售二手GBA	200-380/200-400
PS2 39006 原配置+直读	1700	NGC 原配置(包括NGP)	1580	二手PS主机+双柄+电源	300	二手机保修3个月，新机一律保修半年，终身维修	
PS2 39001 翻新机 主机+原柄+直读	1380	NGC(日翻新)主机+原柄+电源	1020	二手PS2 30000/30006/39001型	1180左右	包装邮费：PS2，XB/30，GBA/10，其余20，快件加10元	

正版软件

PS2：实况7 420	NGC：生化0 300	D之食卓II 4CD 30	梦幻之星限定 25	光明与黑暗 16	刀魂2 15	向北去 15	蝶蝶球 15	麻将／赛马 各15	索尼克2限定 25	黑云 90	无尽沙加 260
世界足球 320	水晶编年史 435	GT赛车限定版 25	大战略限定版 88	死亡之屋2 32	摔角限定 15	钓鱼 20	索尼克1 15	炼金术士限定 28	格兰蒂亚2 28	吉他DX 120	生或死2 260
VR战士4 80	萨尔达传说 210	法拉利赛车 18	樱花4限定版 78	超时空要塞M3 25	太空频道5 18	威力网球 15	高达在线 15	VR战士3 15	世嘉拉力2 18	合金装备II 120	鬼泣(仅开封) 160
创造球会 80	DC：街头涂鸦 22	F1方程式赛车 22	刑警202AVG 28	世嘉运动会 15	神机世界1 18	春雨曜日 20	对战天平 15	围棋／沙锤 各18	二手PS2：软 10	鬼泣 120	每次邮费5元，快件15元

全新GBA卡，正规包装，有说明书，每卡发出前均经过严格测试确保能够记忆；万一还有个别存在质量问题者，三个月内免费包换。所有GBA卡，无论多少，每次包装邮费5元，快件15元。

本价格仅限于邮购	恶魔城II日／中 37	转转乐园 37	皇家骑士团日／中 37	萨尔达传说 37	炼金术士日／中 37	复仇之忍者 37	古墓奇兵日／中 37	空战雄鹰 23	淘破 37	重装机兵2改 24
毁灭／舞之韵 23	古惑狼I，II 37	街霸II，III 37	金太郎数字游戏 37	勇者斗恶龙2 37	决战三国中文 60	机械化军队 37	电梯大战日／中 37	职业麻将 37	卧虎藏龙 37	CT特种部队2 37
魂斗罗 23	玛利奥1，2，3 37	铁拳 37	黄金太阳日／中 42/37	黄金太阳II 76	信长的野望 76	召唤之夜 37	烈火之剑日／中 73/76	疯狂的士 37	棋魂 37	太空第五频道 37
恶魔城日／中 37	风之少年1，2，3 24/76	拳皇EX I，II 37	幽灵寺迹魔I，II 30/37	大战略I 37	驭龙战士 37	信长野望 76	自制机器人GX 37	玛莉赛车 37	合金天堂 37	随行鸟乐团 37
绿色兵团 23	索尼克I，II 37/76	罪恶格斗X 37	最终幻想日／中 73/76	RPG工具 37	银河之星日／中 37	上海麻将 23	胜利11人A/2 37	分裂细胞 37	007夜之火 37	中央大陆战记2 37
炸弹人红，蓝 37	泡泡龙新旧合集 37	大金刚 37	机战0，R，A中／日 37	银河之星日／中 37	游戏王4，5 37	足球小将 37	GT，V拉力III 23	F14战机 23	犬夜叉 37	传说斯塔菲2 76
快打旋风 23	携带电兽红，蓝 37	星之卡比(中) 37	机战D日／中 37	火焰文章 37	游戏王6，7，8 76	创造球会 37	沉默遗迹日／中 37	变形战机R 23	X超人2 37	超级玛莉A4 23
蜘蛛人 37	洛克人与佛特 37	特鲁尼克 37	口袋红蓝日／中 37	数码宝贝中 30	变形侠医 37	寂静岭 40	银河战士日／中 370	超时空要塞 37	青蛙王子 37	口袋妖怪弹珠台 37
俄罗斯方块 23	逆转裁判I，II 37	正邪幻想曲 37	口袋红蓝时钟日中 37/42	魔法封神 37	真女神转生1/2 37	网球王子II 76	指环王I，II 37/76	GT II，III 37	大富翁 23	流星花园中 30
洛克人Z／II 37	沉默狙击手 37	换装迷宫II 37	晓月圆舞曲中文 37	三国志中，日 37	东尼滑板II 37	钻地小子A 37	通灵王II，III 37/76	鬼影狂刀 37	真人快打 76	心跳祝福钟声 37
羊之心情 37	传说的炸弹人 37	龙战士I，II 23	洛克人I，II，III 37	街霸方块 37	幻想水浒传 23	坏马莉I 37	麻将风云中 37	梦幻之星 37	海盗船 37	航空指挥官中 37
七龙珠I，II 37	街机杯旧合集 23	瓦利奥制造 37	哈利波特I，II 37	彩虹六号 37	超魔界村R 23	NBA 25	牧场物语日／中 37	荣誉勋章 37	阿拉丁 24	玛利奥合集 22
我的太阳 76	街头涂鸦 37	鬼武者日／中 37	光明之魂1中／2 37/76	幻想传说 37	圣剑传说 中 76		超级大战争2 37	火影忍者 37	合金弹头 40	战国革命外传 37

DC-MD(2CD)模拟器10元，DC-PS模拟器15元，DC超任模拟器(5CD)20元。软件：SS有包装4元／张，PS、DC 3元／张，PS II(D5)5元，(D9)9元／张，PSII精装版10元／张。XB8元／张。每次包装邮费5元，快件15元。

GBA电视接收器，中文金手指	310/106	布包，豪华竖包带连机线	12/40	原装8M记忆卡索尼／授权产	130/120	PS2变压器，200w铁盒变压器	25/40	PS四分插，手柄延长线	28/5
太极鲨USB烧录器128/256M	350/580	屏幕盖，屏幕贴膜，吊绳	5/4/5	PS2原装手柄，仿原手柄	125/60	组装分量线，对战线，S线	各15	PS长线手柄，5组AV分线盒	20/50
EZ128/256/512M烧录器	350/550/650	SP专用变压器，直插充电器	12/22	原装遥控器，组装遥控器	130/25	PSone原装光头，原装AV线	185/12	PS变压器，组装AV线	15/8
EZ2代256M，卡盒	685/2	SP专用耳机，耳机转接口	6/6	PS2XBGC三用VGA，四分插	200/42	Psone随机手柄，原振手柄	65/42	DC原装光头，光头带座总成	100/130
后盖，后盖起子导电胶3合1	5/13	SP仿原锂电池，精致硬包	23/13	PS2专用挎包，振动退镗大枪	65/90	PSone原电源，跳舞毯2代	35/45	原装手柄，原装光枪	60/70
2/4头连机线，记忆电池	7/9/2	SP屏幕保护膜，透明护套	5/6	法拉利手柄，精制方向盘	35/180	组装1M记忆卡，组装手柄	8/5	原装飞行格斗遥杆，制转	70/24
加厚镜面，锐屏，水晶镜面	5/10/20	PS2原装光头B/C/R型	400/480/520	竖支架，太10横竖闪光支架	10/30	原装1M记忆卡，组装S线	18/10	原装沙锤，原装记忆卡	100/60
600/1200/2400mA高效套充	18/24/35	原装二手光头B/C型	260/360	遥控支架四分插3合1，制转	82/25	老机型中文金手指，制转	25/18	组振动包，原AV线，组S线	18／各12
可调荧光灯，充电双荧光灯	13/28	原装光枪，刀魂铁拳4摇杆	280/238	7.2寸显示屏，中文金手指	680/65	Psone中文金手指，润滑油	45/7	优质组装2M/4M记忆卡	22/28

GC原装手柄，记忆卡	180/95
GC组装分量线，S线，AV线	各12
XB原装日版，仿原手柄	260/80
XB仿原装遥控器，S线	80/15
XB原装色差线，组色差线	192/15
SS JVC原装光头，制转	88/25
SS组装手柄，AV线	10/8
SS 4M加速卡，8M记忆卡	各65
无论多少每次邮费5元，快件15	

火炬技术实力雄厚，具有8年专业维修经验，精修SS、PS、DC、PS2、XBOX、NGC、GB、GBA各类主机，能迅速准确排除故障，且实事求是，收费公道，决无小题大做借故收费现象，保质3个月。维修配件每次邮费5元，快件15。

维修配件及收费：		PS2光头塑料平衡杆，手柄插口	25/80	PS2直读进仓读盘保D9	150	PS原装导电胶，光头延长线	2/4	PS原装电源板，组装电源板	35/25	DC原装电源板，驱动板	各40
GBA导电胶，保护电阻	3/10	PS2激光管，光头数据线	15/30	PS2不能记忆，手柄失灵	30/30	PS原装激光管，原装物镜	各15	PS音像全无／有图象无声音	100/80	DC驱动开关，导电胶，风扇	8/2/28
GBA有电不亮灯，不能玩	30	PS2原装物镜，复位出仓信号线	15/20	PS2音像全无／不能进出仓	180/85	PS光头顶帽，光头齿轮	各12	PS手柄失灵，记忆无效，不振动	各20	DC光头主电机，光头数据线	20/9
GBA只能玩GB卡	100	PS2原装电源板，组装电源板	150/110	PS2挑盘，不定性死机	150	PS保护电阻，直读IC	10/25	PS出记忆画面，电机转不读盘	60/50	反复启动，手柄失灵，记忆无效	80/20/20
GBA主板坏	180	PS2风扇，5815、6664IC每块	50/35	PS2用一定时间后亮红灯不读盘	60	PS驱动IC 6398，5977	各30	SS主板，SS驱动板	110/70	DC音像全无，有声音无图象	160/140
GBA按键不灵、失效	20	PS2出仓盒，原装手柄导电胶	60/8	PS2亮灯无图，光头有异响	85/120	PS光头支架，光头数据线	30/15	SS直读，导电胶，十字架	55／各2	DC有图无音，读D不读Z版	90/100

攻略书大全	编年史 12	零复活 13	VR战士4 12	超战斗封神 12	星之海洋3 12	天诛3/ICO 12	魔法假期 12	指环王1+2 14	晓月圆舞曲 12	幻想水浒 12	寄生1+2 14	文章传说 14
PS2：GT3 16	寂静岭2/3 14	吉翁DX 12	水浒传3 12	宿命传说2 12	太10-2 22	GBA：恶魔城 12	寂静岭1+2 14	萨尔达传说 12	烈火之剑 13	圣剑传说 13	龙骑士传说 14	勇者斗恶龙7 16
合金装备2 12	王国之心2 14	无尽沙加 12	神偷车3/4 13	G高达 12	妖精战士3 12	游戏王5/6 14	黄金太阳1/2 13	FFT／龙珠Z2 14	银河之星 10	PS：太7 14	枪神3 12	DC：猎头者 14
绝体绝命 12	三国无双2/3 13	封神演义 10	高达战记 12	钟楼3 12	机战α 22	机战A/R/O 12	游戏王7/8 14	正邪幻想 12	火焰文章 12	太8厚／薄 20/15	恶魔城月下 15	生化外传 13
分裂细胞 12	荒野兵器3 10	鬼泣／樱花 12	猛将传2/3 13	感染扩大123 12	机械人大战 13	机战D 13	洛克人与弗特 12	分裂细胞 12	足球小将 12	太9正版 18	燃烧战车 15	莎木1/2 12/14
异度传说 12	实况6最终版 12	鬼泣2 18	龙战士5 12	合金实体 18	创造球会3 13	龙战士2 11	光明之魂1/2 12	口袋红蓝厚 22	旅团之心 14	鬼屋魔影 12	生化1+2+3 15	樱花3/4 13
鬼武者1/2 15	太10大本 30	太10国际 15	实况7 13	混沌军势 13	古墓丽影 14	幻想传说 13	沉默遗迹 12	我的太阳 13	牧场物语 13	北欧女神 17	生化3 18	每次包装邮费5元

www.chinatvgame.cn

最新游戏资讯 网络电玩超市 开心互动论坛 尽在中国电视游戏资讯网

欢迎加盟 欢迎点击

北京嘉兴游戏机经营店

嘉兴精品模型中心6.5折优惠

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
模型中心热线电话：010-64035610 游戏中心热线电话：010-64031591
邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱 收件人：蔡晓初 先生 邮编：100010

因版面有限，如有不详请登录本网站或电询。

GBA卡大全 GBA卡免邮费

GBA新卡推荐

GBA新卡		魔力宝贝	49	GT II	47	街头涂鸦	49
机战A·R·O·D(中文)	45/45/45	炸弹人III	47	羊之心情	47	火爆赛车	49
黄金太阳I(中文)	49	拳皇II、I	47/46	魔界村R	33	昆虫博士	48
皇家骑士团(中文)	45	指环王魔界(64M)	49	黄金太阳II	86	海盗	49
火焰文章(中文)	45	真女神光之书	47	F1A战机	33	索尼克弹珠台	49
烈火之剑(中文)(128M)	89	真女神暗之书	47	幻想水浒	33	RPG制造	50
光明之魂(中文)	45	星之卡比	47	成龙	33	格斗女王(128M)	89
恶魔城晓月(中文)	45	V拉力	33	玛莉赛车	33	幻想传说	47
恶魔城白夜(中文)	45	索尼克II(128M)	88	雷霆战机	33	妖精战士	46
恶魔城月轮(中文)	45	风之少年III(128M)	87	大战略	33	口袋妖怪弹珠台	47
三国志(中文)	45	海盗路飞I、II	47	役满麻将	47	光明之魂II	85
航空管理员(中文版)	45	通灵王III(128M)	95	铁拳	47	最游记	48
机器人大战终结篇(中文)	65	魂斗罗	33	足球小将	47	特种部队	46
太空战士(中文)(128M)	87	哈利波特(密室)	47	古惑狼II	53	GBA SP我的太阳限定版	1650
口袋红、蓝宝石(中文)	45/45	实况足球II	47	恐龙危机	47	原装卡+箱盒	590
沉默遗迹(中文)	45	火枪英雄	47	J联盟2002	47	GBA配件	
银河之星(中文)	45	鬼眼狂刀	47	罪恶工具	47	4-5小时充电器	35
银河战士(中文)	45	黑色编年史	49	NBA	33	9-10小时充电器	45
新约圣剑传说(中文128M)	89	刀魂	33	彩虹六号	47	12小时充电器	65
星之卡比(中文)	45	忍	47	坏玛莉工作室	49	2头、4头对打线	15/22
指环王双塔(中文128M)	85	怪兽农场	47	游戏王8(128M)	89	原装放大镜(带灯)	25
牧场物语(中文)	46	街霸III	47	真女神转生	48	高亮度夜视灯	15
柯南(中文)	46	狙击手	47	街霸方块II	47	原装高亮度夜视灯(可调光)	35
游戏王6(中文128M)	87	梦幻之星	47	李小龙	47	超级冷光管	45
金太郎(中文)	45	洛克人III、II	47/46	超人	47	GBA装用包	15
德鲁尼克大冒险(中文)	45	电钻A	47	闪灵二人组	47	GBA格斗盔甲	15
鬼武者(中文)	46	换装迷宫	47	奥普利克大冒险	47	GBA金属包	55
排球(中文)	45	美国大兵II	47	疯狂的士	50	GBA原装电视接收器	280
网球王子(中文128M)	89	简单任务	48	武之刃	52	GBA金手指	45-175
勇者斗恶龙(中文)	46	龙珠ZERO	47	忍	50	GBA贴屏(组装)	10
塞尔达(中文)	46	游戏王4，5，7	47-102	洛克人Zero II	46	GBA贴屏(原装)	45
分裂细胞(中文)	46	炸弹人2(红、蓝)	47	游戏王9	89	GBA立体声扩音器	45
光明之魂2(中文128M)	87	索尼克I	47	猎人	89	GBA锐屏	38
古墓丽影(中文)	46	玛莉奥I，II，III IV	32	玉茧物语	47	GBA SP耳机	25
快打旋风(中文)	45	坏玛莉	45	中央大陆战记2	51	GBA SP包	18-30
机战D(中文版)	47	龙战士1/2	33/33	欧姆太郎4	49	GBA SP套	15
特警001(128M)	89	古惑狼	47	大战略II	49	FFTT限定贴膜	27
音乐频道5	49	古惑狼II	62	大金刚	49	GBA SP手柄	30
重装机兵2	49	洛克人ZERO	47	龙珠Z2	47	以上配件邮费5元	
变型侠医	49	泡泡龙	33	我的太阳(128M)	85		

1650元 1570元 590元

GBA卡

DDR III	51	口袋电击兽	56	风之少年2	41	街霸2	49	沙滕曼蛇	33
星球大战2	49	海陆空大战	51	亚特兰地斯	60	炸弹人2	49	纯情房东	49
实况6	43	恐龙危机	56	X-MEN战士	49	叮当大冒险	52	大盗伍佑卫门	52
光明之魂RPG	45	恐龙岛	59	蜘蛛侠	52	大富翁5	33	侏罗纪	50
光明之魂格斗版	56	封神榜	49	罪恶工具	49	全日本GT	49	机械化兵团	52
机械天使	58	GBA带电兽红、蓝	60	信长野望	52	GTA赛车	49	足球小将	49
真人快打	56	卡片召师	66	东尼滑板II	66	全明星赛车	52	炼金术士	49
极线小轮车	62	头文字D赛车	52	3D战机	33	玩具兵人	43	GT赛车	51
烈火之焰	55	蝎子王	48	F14战斗机	33	Q版赛车II	52	换装迷宫III	53
欧洲拉力	52	信长夜闻录	52	大战略	60	风之海贼I、II	35/36	变形战机R	39

GBA价格 510元（日本原装颜色不限）

EZ GBA烧录卡128～512M 360～890元

GBA SP 810元 配原装600mah电池

隆重上市：EZ-FLASH II XG-FLASH II 请电询！

加装夜光屏和SP效果相同（可调光、可调音量）

本店现场加装GBA夜光板，原装330元，组装190元

微软X-BOX、日版+直读(热卖中)

原装主机

索尼原装PS2 50000型紫色透明限定版(原装电磁振动手柄+AV线+电源+40G硬盘和网卡)	2650元／邮资50元
索尼原装PS2 50001型(主机+原装电磁振动手柄+AV线+带网卡)	2050元／邮资50元
索尼原装PS2 39000型春夏限定机	2230元／邮资50元
世嘉原装DC-美版(原装手柄，振动器，AV线，110V-240V电源，56K调制解调器，保修半年)	580元／邮资40元
索尼原装PS2 39000型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	2050元／邮资50元
索尼原装PS2 39001型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	1630元／邮资50元
索尼原装PS2 39006型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	1750元／邮资50元
索尼原装PS2 39007型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	1650元／邮资50元
索尼原装PS2 30007型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	2000元／邮资50元
索尼原装PS2 50000型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	1950元／邮资50元
索尼原装PS2 30001型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	1390元／邮资50元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软X-BOX主机+直读	1590元／邮资50元
索尼PS one(原装振动手柄+AV线+电源)	580元／邮资30元
任天堂原装128位NGC(原装电磁振动手柄+AV线+电源)	1260元／邮资30元
任天堂128位NGC+GBP(原装电磁振动手柄+AV线+电源)	1580元／邮资30元

配件大全

PSII原装铁拳摇杆	280	原装手柄	120
PSII原装VR4摇杆	350	分把器(原装)	350
PSII原装刀魂摇杆	360	分把器(组装)	75
PSII hori原装无线柄(蓝、黑)	380	X-BOX原装全新手柄(日版)	280
PSII原装钢琴键盘	690	X-BOX原装美版小手柄	195
PSII原装D.J手台	690	X-BOX原装DVD遥控器	160
PS II横支架、竖支架(原装)	27/25	X-BOX原装限定版手柄	330
PSII防尘网	35	X-BOX专用背包	95
PSII太鼓	235	NGC原装记忆卡59格	65
DVD遥控器(原装)	190	NGC原装记忆卡251格	165
DVD遥控器(组装)	65	NGC手柄(原装)	190
原装8W记忆卡	125	NGC手柄(组装)	75
原装限定版手柄	230	NGC原装防尘器	65
金手指(原装)	190	NGC原装无线手柄	360
金手指(组装)	95	NGC、PS II、X-BOX通用VGA	260
原装包	85	NGC与GBA连线	65
光枪(原装)	290	NGC原装刀魂摇杆	370
光枪(组装)	95-150	NGC用原装GBA卡连动器	460
		以上产品邮费均为10元	

NGC正版碟

阳光玛莉	390	路易鬼屋	290
星际火狐	390	星球大战	390
梦幻之星	410	巨人(带记忆卡)	390
梦幻之星(网卡)	680	RUNE	370
阿卡迪亚	410	血腥咆哮	390
索尼克I、II	380	CAPCOMVSSNK(带记忆卡)	340
街头篮球	390	银河战士	440
NBA	390	刀魂	430
玛莉4	390	PNO3	380
大乱斗	370	红侠乔易	420
塞尔达风之杖	350	口袋妖怪收藏盒	240
塞尔达风之杖+特典	560	水晶编年史	电询
生化0(带记忆卡)	330	星之卡比	430
生化I(带记忆卡)	360	GT 2003	470
生化II	320	索尼克DX	460
生化III	320	维罗尼卡	340
实况2002	360	生化珍藏版礼盒(5片装)	1590
炸弹人	420	仙乐传说	430
批克米	390	以上商品邮费均为10元	

攻略大全

GBA版攻略		创造球会	13	三国无双3猛将传	16	生化维罗尼卡	12	创造球会3	17
新约圣剑传说	15	勇者斗恶龙	16	马克西姆2	14	实况足球6	15	蚊II	16
机战A	12	恶魔城晓月协奏曲	16	龙战士V	13	太7	20	古墓丽影5	16
FFT	18	牧场物语	16	三国无双II	12	太8	22	高达SEED	16
机战R	10	火焰纹章II	17	三国无双-野将传	12	太9	20	头文字D	16
机战O	14	鬼武者	14	高达战记	12	合金装备	20	三国志战纪II	15
皇家骑士团	11	我的太阳	15	铁拳4(附VCD)	18	合金装备II	13	恶鬼	16
换装迷宫	11	幻想传说	13	VR战士4	13	鬼泣II	22	吸血鬼	15
黄金太阳I、II	12/10	PS2版攻略		封神演义II	13	生化危机4	22	龙背上的骑士	16
恶魔城I、II	12/16	实况7	35	绝体绝命都市	15	三国无双3	18	DC原装光头	140元
龙战士V	12	合金装备-本质	13	太10	15	最终幻想X-2	18	原装PS I光头	170元
露娜	12	宿命传说II	12	格兰蒂亚X	14	混沌军团	22	原装PS II光头	280元
口袋红、蓝宝石	12	暗黑编年史	15	异度传说	14	天诛II	16	(外省客户请电询)邮费10元	
塞尔达	10	纱迦	15	荒野兵器III	12	真女神转生III	16		
真女神光之书	15	钟楼III	11	王国之心最终混合	13	星之海洋III	16		
真女神暗之书	15	[illegible]I、II、III	21	鬼泣	12	分裂细胞	19		
火焰纹章	12	GTA III、IV	13	鬼舞者I、II	15/12	樱花大战	18		
黑色细胞	13	幻想水浒传III	10	ICO	13	寂静岭3	17		

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

新一代日本原装哈罗已到货！（可对应8种语言）

上海盛记游戏机专卖店

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）

收款人：盛健华
手机：13901790511
邮编：200082
电话／传真：021-65358097　58715206

浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
闸北店：西藏北路867号（原芷江西路125号）
虹口店：四川北路188号 弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）
电话：021-63077219

PS2 主机(50000 型 普通版 标配)	1800/30
PS2 主机(50000 型 + 硬盘 + 网卡 +AV 线 + 电源线)	2600/30
PS2 主机(30001 型 + 原柄 + 直读 + 人工 + 支架 + 正版片(全套返新机)	1200/30
PS2 主机 (39000 型 + 原柄 + 直读 + 人工 + 支架 + 正版片 + 游戏) 全套	1900/30
PS2 主机 (39000 型 三色限定版 标配)	2300/30
PS2 主机 (39006 型 + 原柄 + 直读 + 人工 + 支架 + 正版片 + 电源 + 游戏) 全套	1800/30
PS2 主机 (39007 型 + 原柄 + 直读 + 人工 + 支架 + 正版片 + 游戏) 全套	1830/30
PS2 主机 (39001 型 + 原柄 + 直读 + 人工 + 支架 + 正版片 + 游戏) 全新机	1620/30
PS2 主机 (39001 型 + 原柄 + 直读 + 人工 + 支架 + 正版片 + 游戏) 30001 型改成 39001 型	1300/30
PS2 主机 (39002 型 -39004 型 + 原柄 + 直读 + 人工 + 支架 + 正版片)	1600/30

特注
本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取

PS2 硬盘	1250/30
PS2 原装 S 端子线	180/10
PS2 原装遥控器	180/10
PS2 组装光头	280/10
PS2 原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3 方向盘	750/30
PS2 光线枪(原装)	250/10
PS2 打碟机(原装)	750/10
PS2 钢琴(原装)	720/10
PS2 鬼武者 1 代	260/10
PS2 鬼武者 2 代	248/10
PS2 三国无双 2 代 猛将传	220/10
PS2 阿尔戈斯战士(中文版)	158/10
PS2 铳墓(限定版)	550/30
PS2 漫画英雄对卡普空 2 代	150/10
PS2 三国无双 2 代(限定版)	600/10
PS2 燃烧战车(廉价版)	150/10
PS2 燃烧战车(日版限定版)	980/30
PS2 实况 6 最终版	198/10
PS2 实况 6	120/10
PS2 完美射手 5 代	98/10
PS2 完美射手 6 代	128/10
PS2 GT3(限定版)	320/10
PS2 生化危机(枪版)	360/10
PS2 世界梦幻明星足球	350/10
PS2 心跳回忆 3(限定版)	780/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	580/30
PS2 声控足球加控制	650/10
PS2 荒野骑兵 3	360/10
PS2 三国志战纪	180/10
PS2 暗黑之心 2 代	380/10
PS2 007 占士邦	258/10
PS2 乔乔奇妙的冒险	380/10
PS2 我的暑假	180/10
PS2 幻想水浒传 3	415/10
PS2 封神演义 2	258/10
PS2 机器人大战 IMPACT	368/10
PS2 异度传说	258/10
PS2 创造球会 2002	98/10
PS2 PROJECT MINERVA (藤原纪香)(限定版)	450/30
PS2 雷赢亚	360/10
PS2 鬼泣	280/10
PS2 旧世界的遗产	250/10
PS2 吉翁前线	258/10
PS2 荒野骑兵 3 代(限定版)	550/10
PS2 波滋古罗丝物语(限定版)保证全新	350/30
PS2 幻想水浒传 3 代(限定版)	1080/30
PS2 高达战记(限定版)	780/30
PS2 王国之心	268/10
PS2 风之克罗诺亚	220/10
PS2 卡片召唤士 2	430/10
PS2 太鼓之达人	680/30
PS2 宿命传说 2 代	385/10
PS2 浪漫沙加	150/10
PS2 黑云 2 代	350/10
PS2 超战斗封神	258/10
PS2 拳王 2000	248/10
PS2 龙战士 5 代	180/10
PS2SD 高达 G 世纪 NEO	385/10
PS2 超级忍	385/10
PS2 吉翁前夜	180/10
PS2 钟楼 3 代	288/10

PS2 王国之心(最终版)	258/10
PS2 魂斗罗	198/10
PS2 感染扩大 V1.03 侵食污染	255/10
PS2 鬼泣 2 代(超大作)	280/10
PS2 ZOE2 代	460/10
PS2 三国无双 3 代	430/10
PS2 真女神转生 3	395/10
PS2 星之海洋 3	198/10
PS2 创造球会 3	385/10
PS2 无线手柄	680/30
PS2 王国之心限定版	880/30
PS2 燃烧战车(实体)限定版	850/30
PS2 浪漫沙加(限定版)	368/10
PS2 头文字 D	385/10
PS2 半熟英雄 3D 特大号	365/10
PS2 三国志战纪 2 代	385/10
PS2 炼金术士 2 代	395/10
PS2 骇客帝国	358/10
PS2 电脑战纪	385/10
PS2 电脑战纪限定版	780/30
PS2 最街兵器拔	430/10
PS2 太十 X-2 枪	1380/30
PS2 樱花大战 (普通版)	198/10
PS2 樱花大战 (中文版)	308/10
PS2 樱花大战 (初回特典版)	298/10
PS2 樱花大战(限定版)	490/10
PS2 生化危机枪下游魂 4 代	385/10
PS2 刀魂 2	288/10
PS2 FF10-2	398/10
PS2 VR4 进化版	288/10
PS2 妖精战士 4 代精灵黄昏	365/10
PS2 妖精战士(限定版)	595/30
PS2 第 2 次机器人大战α	360/10
PS2 第 2 次机器人大战α(限定版)	650/30
PS2 ZOE2 代(限定版)	980/10
PS2 维纳斯与布雷斯	298/10
PS2 维纳斯与布雷斯(限定版)	730/10
PS2 真女神转生 3 代(限定版)	980/30
PS2 真三国无双 3(限定版)	880/30
PS2 混沌军势	358/10
PS2VR4 进化版摇杆	350/30
PS2 太十一 2 枪	1XXX/30
PS2 机器人大战α手柄	350/10
PS2 刀魂摇杆	298/30
PS2 合金弹头	345/10
PS2 天诛 3 代	365/10
PS2 狙击手 3 代	198/10
PS2 封神 2+ 猛将传(2 合 1 限定版)	350/10
PS2 封神 2+ 战斗封神(2 合 1 限定版)	350/10
PS2 罪恶斗 XX	250/10
PS2 VR4 老版本 (全新)	60/10
PS2 荣誉勋章	290/10
PS2 魔戒 (中文版)	290/10
PS2 鲁邦三世	258/10
PS2 实体	220/10
PS2 ZOE1 代	220/10
PS2 三国无双 1 代	198/10
PS2 决战 1 代	258/10
PS2 联邦 DX 高达	288/10
PS2 RS 单车	198/10
PS2 降魔战士录	198/10
PS2 寂静岭 3 代限定版	980/10
PS2 寂静岭 3 代普通版(送 CD)	420/10
PS2 半熟英雄(限定版)	750/30

PS2 太空频道 2 代	258/10
PS2 实况 7 代	430/10
PS2 机动战士 SEED	430/10
PS2 魔界转生	345/10
PS2 脱狱潜龙	385/10
PS2 装甲核心 3 (寂静的前线)	198/10
PS2 机动战士高达 (相逢在宇宙)	430/10
PS2 龙背上的骑士	395/10
PS2 新世纪福音战士	380/10
PS2 格斗拳王 2001	380/10
PS2 真三国无双 3 猛将传	298/10
PS2 真三国无双 3 猛将传(套装版)	700/10
PS2 秋之回忆(中文版)	158/10
美赛亚 1.33 加强版	420 元
NH 3 代	100 元
M-ohip	250 元
NH 0.7 版本	300 元
MAGIC	90 元
PS2 完全直读免引导	只需 200 元
XBOX 直读	100 元
10000 型 -18000 型均可改直读	
PSone 主机(全套)	550/10
PSone(双手柄 + 电源 +AV 线 + 记忆卡)	560/30
PSone 原装液晶	950/10
PS 7501 主机(全套)	560/10
PS 最终幻想(4、5、6 合集)仅 1 套	780/10
PS 太空战士 7 代	350/10
PS 太空战士 8 代	420/10
PS 太空战士 9 代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS 永恒传说	350/10
PS GT2	220/10
PS 95 拳王	150/10
PS 陆行鸟	100/10
PS 心跳回忆 1 代限定版	980/10
PS 心跳回忆 2 代	450/10
PS 心跳回忆 3 代	220/10
PS 恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS 拳王京	150/10
PS 放浪冒险传	290/10
PS 浪漫沙加(1-2 代)每套	280/10
PS 浪漫沙加(限定版)	480/10
PS 幻想水浒传 1 代	280/10
PS 幻想水浒传 2 代	280/10
PS 机器人大战 F	230/10
PS 汪达尔之心 1 代	280/10
PS 汪达尔之心 2 代	300/10
PS 燃烧战车 1 代(普通版)	180/10
PS 燃烧战车 1 代(完全版)	280/10
PS 燃烧战车 1 代(限定版)	980/30
PS 荒野骑兵(1-2 代)每套	260/10
PS 寂静岭	180/10
PS 时空之轮	290/10
PS 妖精战士(1-3 代)每卷	260/10
PS 宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS 少年街霸 3 代	280/10
PS 圣剑传说	290/10
PS FFT 战略版	280/10
PS 机器人大战α	330/10
PS 机器人大战α外传(限定版)	950/30
PS SD 高达	120/10
PS 恐龙危机	180/10

XRGB-2 万用 VGA 28800 日元

PS 三国无双	120/10
PS 寄生前夜 2 代	300/10
PS Over Blood 1 代	150/10
PS Over Blood 2 代	150/10
PS 异龙三国志	150/10
PS 盗墓者 2 代	150/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Begond	80/10
PS 实况 3	50/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS 精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS 原版真女神转生	285/10
PS 龙骑士	350/10
PS 修道院迷	185/10
PS 北欧女神 (限定版)	1380/30
PS 永恒传说 (限定版)	1280/30
PS 神勇雷台 (限定版)	380/30
PS 圣剑传说 (限定版)	580/30
PS 燃烧战车人偶 (衣服配件可脱卸)	980/30
PS1 代太空战士 1 代	340/10
PS1 代太空战士 2 代	340/10
PS1 代太空战士(1+2)代限定版	720/30
PS1 代原版片 火焰纹章	450/10
PS1 代东京美人学院	285/10
PS1 代心跳回忆系列(凝望骑士)	450/10
PS1 代 W 新机动战记	280/10
PS1 代 G 高达机动武斗传	280/10
PS1 代机器人大战α(限定版)	850/30
PS1 代风之谷少年排球	220/10
PS1 代北欧女神普通版	450/10
PS1 代永恒传说(限定版)	1380/30
PS1 代心跳 2 代(限定版)	980/30
PS1 代太空战士 4、5、6 合集(限定版)	1580/30
NGC 松下 Q 主机(可看 DVD 全套)	2750/30
NGC 仙乐传说限定版主机全套	2380/30
NGC 主机 + 原装手柄 + 电源线 +AV 线(美)	1080/30
NGC 主机 + 原装手柄 + 电源线 +AV 线(日)	1250/30
NGC DVD 色差线	280/10
NGC 原装 VGA	380/10
NGC 原装 S 端子线	188/10
NGC 原装遥控手柄	288/30
NGC 生化危机 0(送记忆卡)	285/10
NGC 生化危机 1(送记忆卡)	340/10
NGC 生化危机 2	340/10
NGC 生化危机 3	340/10
NGC 生化危机收藏盒	1XXX/30
NGC 猴子球	260/10
NGC 猴子球 2 代	360/10
NGC 天使之翼	298/10
NGC 路易大冒险	220/10
NGC 大乱斗	350/10
NGC 星球大战	360/10
NGC 索尼克 2	298/10
NGC VR 射手	150/10
NGC RUNE	298/10
NGC PIKMIN	360/10
NGC 巨人	230/10
NGC 动物之森	298/10
NGC NBA	385/10
NGC 战斗封神	360/10
NGC 血腥咆哮	360/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC 沙滩排球	320/10
NGC 神机世界	330/10
NGC 梦幻之星 1、2	435/10
NGC 迪士尼明星足球	298/10
NGC 迪士尼滑板	425/10
NGC RAVE	298/10
原装玛丽遥控赛车	360/20
原装万代 HARO	385/20
NGC 马里奥聚会 4	365/10

NGC 塞尔达传说(限定版)	585/10
NGC 哈里波特	420/10
NGC NBA 2003	415/10
NGC 桃太郎电铁	230/10
NGC 索尼克合集	350/10
NGC 永恒阿卡迪亚	415/10
NGC 实况 6 最终版	430/10
NGC 指环王双塔	415/10
NGC 刀魂 II	430/10
NGC 银河战士	450/10
NGC 萨尔达风之杖	248/10
NG PN03	298/10
NGC 刀魂摇杆	385/10
NGC 红侠乔易	410/10
NGC II 代妖怪舍子	185/10
NGC 骇客帝国	420/10
NGC 仙乐传说	385/10
NGC 星际火狐	248/10
NGC 阳光玛丽	320/10
NGC 塞尔达传说	200/10
NGC 蓝色风暴	150/10
NGC 永恒黑暗	240/10
NGC 太空战士 水晶编年史	450/10
NGC 生化危机 维罗尼卡	385/10
NGC 仙乐传说	395/10
NGC F-ZERO GX	385/10
NGC 鲁邦三世	365/10
NGC 天外魔镜	410/10
NGC 牧场物语(奇妙人生)	405/10
NGC 马里奥高尔夫	420/10
XBOX (手柄 + 电源线 +AV 线 + 主机直读)	1800/30
XBOX 三国无双限定版主机全套	2480/30
XBOX DVD 色插 端子	280/10
XBOX 原装遥控器	285/10
XBOX 生与死 3	165/10
XBOX 幻魔鬼武者 2	165/10
XBOX 疯狂出租车	258/10
XBOX HALO	410/10
XBOX 世嘉 GT2002	198/10
XBOX 三国无双	298/10
XBOX 铁甲飞龙	450/10
XBOX 生与死沙滩排球初回限定版(送扑克)	498/10
XBOX 沙滩排球 扑克	258/10
XBOX 红海	298/10
XBOX 铁骑连(原装控制器)	1880/50
XBOX 玉加	450/10
XBOX 燃烧战车实体	365/10
XBOX 合金装备(实体)	360/10
XBOX 分裂细胞	298/10
XBOX 刀魂 II	430/10
XBOX 真女神转生(限定版)	880/10
XBOX 恐龙危机限定版主	2480/30
XBOX 恐龙危机 3 代	395/10
XBOX 骇客帝国	420/10
XBOX 武神之城	258/10
XBOX 零 (日版)	268/10
XBOX 空中力量	258/10
XBOX 新歌舞伎	228/10
XBOX 李小龙	298/10
XBOX 寂静岭 2	298/10
XBOX 红猪	110/10
DC 主机(全套)	580/30

特注：NGC 均有一次开机画面

DC 原装 VGA	90/30
DC 原装鼠标	60/30
DC 拳王 2002	395/10
GBA 主机(保修 1 年)	480/10
GBA 我的太阳限定版主机全套	1450/30
GBA 99 拳王(限定版)	970/10
GBA SP 原装电源 + 充电器(日版)	800/30
GBA 电视接收器	480/30
GBA 龙战士(正版)	140/10
GBA 恶魔城(正版)	210/10
GBA 光明力量(正版)	340/10
GBA 火焰文章(正版)	340/10
GBA FZERO(正版)	110/10
GBA 玛丽赛车	35/10
GBA 实况足球 2002	65/10
GBA 机器人大战 A	55/10
GBA 皇家骑士团	55/10
GBA 火焰之文章	65/10
GBA 恶魔城	55/10
GBA 泡泡龙	55/10
GBA 光明力量	65/10
GBA 铁拳	55/10
GBA 索尼克大冒险 2 代	65/10
GBA 幻想水浒传	48/10
GBA 幻想水浒传(正版)	210/10
GBA 三国志	55/10
GBA 玛丽	45/10
GBA 99 拳王 EX	60/10
GBA 罪恶克星 X	55/10
GBA 大盗五佑卫门	55/10
GBA 银河之星(露娜)	65/10
GBA ZOE	55/10
GBA 网球	55/10
GBA 快打旋风	48/10
GBA 创造球会	65/10
GBA 游戏王 5	65/10
GBA 游戏王 6	140/10
GBA 瓦里奥	65/10
GBA 吃豆	48/10
GBA GTA	55/10
GBA 烈火之炎	55/10
GBA 古惑狼	58/10
GBA 沙龙曼蛇	55/10
GBA 魔法假日	55/10
GBA 怪物农场	55/10
GBA 克鲁尼克大冒险	58/10
GBA 街霸	58/10
GBA 恶魔城(白夜协奏曲)	65/10
GBA 黄金太阳 1 代	58/10
GBA 黄金太阳 2 代	140/10
GBA 黄金太阳 2(正版)	340/10
GBA 光明力量(中文版)	65/10
GBA 风之克诺亚 2 代	65/10
GBA 恶魔城白夜协奏曲(中文版)	65/10
GBA 机器人大战 R	65/10
GBA 机器人大战 R(正版)	385/10
GBA 黑色细胞	75/10
GBA 育成足球 2002	65/10
GBA 科乐美合集	65/10
GBA 死亡弹珠台	65/10
GBA 洛克人和佛尔特	65/10
GBA 宿命传说	65/10
GBA 星星卡比	55/10
GBA 少年街霸 3	55/10
GBA 超时空要塞	55/10

GBA J 联盟足球	55/10
GBA 魂斗罗	55/10
GBA 真女神转生	55/10
GBA 口袋妖怪	55/10
GBA 原创机器人大战	65/10
GBA 索尼克 2	55/10
GBA 世嘉拉力	55/10
GBA 洛克人 EXE3	55/10
GBA 风之克罗诺亚	55/10
GBA 塞尔达	55/10
GBA 陆行鸟	55/10
GBA 指环王双塔	100/10
GBA 海贼王	45/10
GBA 拳王 EX2 代	55/10
GBA 银河战士	45/10
GBA 勇者斗恶龙	50/10
GBA 卡 FFT	110/10
GBA 鬼武者	85/10
GBA 光明之魂 2 代	85/10
GBA 我的太阳	85/10
GBA 真女神转生	45/10
GBA 阿拉丁	35/10
GBA 幻想传说	45/10
GBA 超级机器人大战 D	45/10
GBA 圣剑传说	45/10
FC 红白机(纪念版)全新	850/30
任天堂 VIRTUALBOY 主机(仅 1 套)	1880/30
卡西欧古董主机送 2 盒卡带	780/30

本店维修主机，当场修理，立等可取

持此广告购 PS2 主机者送 PS2 代正版碟 1 张
想要买全新主机请到盛记，谢谢光顾！
大量回收日本原版片主机，本店原版片可以旧换新。

版面有限，无法一一刊登，买正版请到总店。

日本索尼 PS II 专营店
虹口分店开张了！

位于四川北路188号弘基假日广场底楼5A203室
电话：021-63077219
这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多。

现 场 改 机
现 场 修 理
立 等 可 取

大量回收日本原版片、主机
本店原版片可以旧换新

服务宗旨：
主机保修一年，有质量问题35天包换，终身维修。

重庆游戏 机地电玩 开业了

GAME PLAYING

- 重庆游戏机地是一家以家用电视游戏机及其周边产品为主，辅以动画、漫画、模型等文化娱乐产品的精品专卖店。
- 本店是重庆地区面积最大、环境最好、品种最多的一家专业卖场。
- 本店的经营宗旨：信誉、专业、品质、服务！
- 本店特聘有经验丰富的专业维修技师为广大顾客提供完善、快捷的售后服务。
- 本店所售的所有游戏主机及配件均为原装，坚决杜绝以次充好，以假冒真的恶劣商业行为。

游戏机地 GAME LAND

邹容广场　临江门　新世纪百货　招商银行　解放碑　重庆饭店

地址：重庆市渝中区临江门都市广场一楼
电话：（023）63782070　邮编：400010　联系人：孟强

优惠券　凭此广告可获赠 Ps2游戏光盘一张

游　戏　机　地　动　漫　天　地

■最佳XBOX LIVE上网芯片MXMOD代理 欢迎批发零售。超大量DVD动画片、游戏手办零售批发








新品鉴赏
本店新货



欢迎各位光临www.hlgame.com.cn

货真价实



欢迎光临
いらっしゃいませ!!
WELCOME

宏龙 GAME

专业游戏贩售店

支持WIN98/WIN2000/WINXP

EZ-FLASH 2火爆上市
128M:￥550 256M:￥750

XG-FLASH
128M:￥390
256M:￥530



GAMEBOY ADVANCE SP 时尚
￥.800

改机新方案 NEW
PS2救事主真的来了
100%免引导
热血推荐
Messiah 2
米塞亚2.0芯片 V1.31A
惊喜特别价!!!
PS2全系列均可改 420元

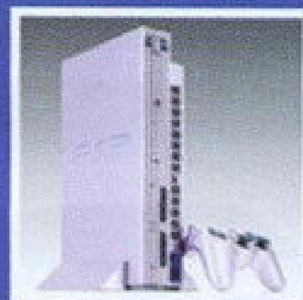
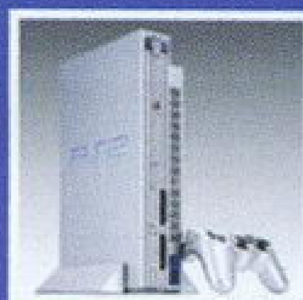

■GAMECUBE ￥.1050


■PLAYSTATION2 ￥.1680


■XBOX ￥.1800

年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00

PS2-50000型（附带40GB硬盘）
2700元（能上网游戏）

总店



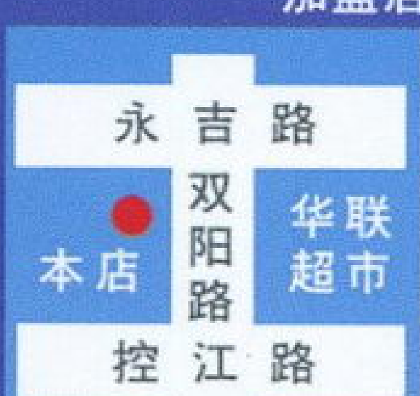
总店地址：上海市黄浦区
浙江南路149、151号
交通：123\126\17\18\220
42\537\911\926\隧道八线
TEL:021-63872721
店长：鲍晓龙
邮编：200002

分店



分店地址：上海市卢湾区
斜土路723号
交通：253\36780\781\
96\17\43
TEL:021-63023315
店长：鲍晓凤
邮编：200002

加盟店



NEW
加盟店地址：上海市
双阳路438号
TEL:021-65438183
店长：奇奇
邮编：200002
交通：220\6\90\115\870
103\863\137\大桥四线







这里有
一流的购物环境、
一流的技术、
一流的服务，
给顾客以最佳享受！

九年老店，是质量的保证，完美的售后服务，值得信赖！智力苑连锁店只此六家，实行统一管理，购主机可凭保修卡到任一连锁店进行免费保养，本公司有专业维修部和维修师，帮您解决任何主机的疑难杂症，立等可取。欢迎光临！

★日本DVD动画大量现货

凡在智力苑购买任何主机玩友（掌机除外），总店车票报销50元，各连锁店报销20元（另外赠送精美卡通扑克，可任选品种）。

XBOX 精装台湾版
恐龙危机3 刀魂2
御伽 生与死3
沙滩排球 铁甲飞龙
疯狂出租车 鬼屋3
光环中文版 枪之女神

★PS2主机全套（39001型）主机+AV线+原装振动手柄+直读IC+支架+游戏=1550元（再送100元礼品）
★PS2主机全套（30001型翻新机）主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美赛亚”+支架+游戏=1250元
★PS2主机全套（39006型全兼容极品机）主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美赛亚”+支架+游戏=1980元（再送100元礼品）

本超市PS2各款型号齐全！均有索尼原厂封条，第一次开机画面，坚持现场改机，可拆机验收，旧一罚十！售后30天如有质量问题包退、包换、一年包修，终身维修。（买主机，送大礼）

PS2台湾珍藏版游戏
特点：原封装内有中文说明书，节目内容不伤光头，不会死机。真心珍藏零售价20元 上百种游戏供选择，且在不断增加中…

PS2精装版游戏目录
真.三国无双(中文版)
真.三国无双2(中文版)
真.三国无双2(日文版)
真.三国无双2猛将传
武装雄狮
实况6(中文版)
GP摩托车2
潜水艇
太阁立志4
VR战士4
降魔默示录
MAXIM马克西姆
铁拳TT
R5
牧场物语3
血腥咆哮3
狙击手2
狙击手3
真.魂斗罗
大战略1941
特鲁尼克大冒险3
机动战士高达
机动战士高达战记
超级机器人大战IMPACT
封神演义2
卡片召唤师2
盟军敢死队2
生化危机代号维罗尼卡
寂静岭最期之诗
极品飞车
JOJO冒险奇遇
沉默杀手2
超.战斗封神
龙珠
宿命传说2
NBA2K3
世嘉网球
忍者突袭
鬼泣
鬼泣2
GT3
王国之心
鬼武者
鬼武者2
基翁前线
蜘蛛侠
零
荣誉勋章
绝体绝命都市
幻想水浒传3
保镖
三角洲特种部队3
刀锋战士2
式神之城
古惑狼4
.hack Vol 2恶性变异
GUN SURVIVOR 3恐龙危机
皇牌空战4
漫画英雄 VS CAPCOM 2
捉猴记2
侠盗车手3
侠盗车手罪恶都市
恐龙猎人2
合金装备2
合金装备2实体（D9）
最终幻想X
最终幻想X－2
忍
指环王双塔（中文版）
龙战士5
越狱潜龙
异度传说（D9）
实况6最终
网且戈斯战士
网且戈斯战士（中文版）
侠盗SLY COOPER
暗黑编年史
真人快打5
决战2
三国志8
死或生2
无尽的沙加升腾
钟楼3
拳皇2000
大逃亡
007夜火
SD高达GGENERATION NEO
装甲核心3
铁拳4
维纳斯与布鲁斯
GUN SURVIVOR 4生化危机
ICO（中文版）
真.魂斗罗（DVD）
实况6最终点站（DVD）
真.三国无双3
ZOE2
CAPCOM VS SNK 2
天诛3
灵魂能力2
妖精战士4
第2次超级机器人大战a
星海传说3
VR战士4进化
冠军车势
音乐指挥家
钢铁的咆哮2
落.百战 大往生
寂静岭3
分裂细胞
骇客帝国
混沌时代3
天诛3（日文）
GP摩托车3
超瘦战役3
实况7
街头霸王EX3
机动战士高达SEED

批发或邮购请与总店联系

闸北总店
地址：上海市汾西路652号 邮编：200435
公交：46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达） 火车站南广场可直达本店批发
电话：021-56884803
传真：021-66830188 收款人：孙建伟
营业时间：9:00-21:00

分店地址：普陀店：上海市岚皋路113号(公交865路、40路、112路、909路、747路和平新村下轻轨镇坪路站下）
电话：021-52900732 联系人：孙小姐
静安店：上海市新闸路906号 电话：021-62536579 联系人：奇奇
公交:19路、136路.36路.15路、21路直达
愚园店：上海市愚园支路18号
公交:824路、15路、20路、21路、830路、94路、地铁2号线静安寺站下
电话：021-62485683 联系人：孙小姐
芷江店：上海市西藏北路917号 电话：021-56901799 联系人：小范
昆山分店：昆山市南街95号 电话：0512－55224617 联系人：罗刚


PS2 最新日版主机
50000型现已发售（内置硬盘）

Messiah 2
V1.22A
V1.30A
现场改装所有机种 米塞亚II芯片


PS2 39000捆绑版
￥1700元


PS2 39000型限定版
￥2100元


EZ-FLASH上海指定销售
EZ-FLASH128M380元、256M620元、512M920元


新增NGC主机和NGC软件租赁业务。
只限（闸北总店、普陀店、愚园店）
各款颜色齐全
￥1100元


￥800元 ￥530元
各款颜色齐全

XBS（原配全套）
￥1800元


可同时兼容VCD和DVD影碟
￥2600元

为回报广大玩友的厚爱，本店将每月推出一款超特价商品！凡购买主机的玩友均可凭信誉卡购买。
本月超特价商品刀魂摇杆 180元

Gamehalo DVD 2

东京游戏展2003特辑

COME ON！咱们也去逛逛TGS！

光盘＋别册锁定10月中旬上市！

电玩太郎亲赴现场！
精彩大作影像独家披露！

……DVD内容……

- 最终幻想VII ADVENT CHILDREN
- 王国之心II
- 前线任务4
- 星之海洋3 导演剪辑版
- GT赛车4
- 忍者龙剑传
- 异度传说 二章
- 尼娜
- 山脊赛车 进化
- 幻想水浒传IV

附赠别册内容比前一辑增加一倍！

别册内容

- 罗严塔尔 TGS2003 游记
- SHOWGIRL&COSPLAY 大特集

国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币9.80元